NUMERO 1 JUILLET AOUT 91

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le magazine des jeux SEGA

TOUS LES PIÈGES DÉVOILÉS :

MASTER SYSTEM :
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
INDIANA JONES
WONDERBOY III (1ère partie)
FIRE AND FORGET II

MEGADRIVE :
REVENGE OF SHINOBI
MICKEY MOUSE
CASTLE OF ILLUSION

GAME GEAR
LA CONSOLE SURDOUÉE DE SEGA

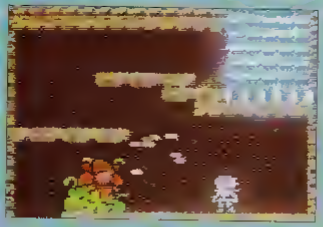
POSTER SHINOBI

PLUS
TOUS LES JEUX A SORTIR D'ICI NOEL
8 PAGES DE TRUCS ET ASTUCES
UN MEGA CONCOURS - LE HIT PARADE
LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES

T 4702 30,00 F FD

N° 1 JUILLET - AOUT 1991 O 30 F O

GAME GEAR



Action, reflexion, Psychic World vous entraîone dans un univers magique.

Et les jeux ?

Simultanément à la sortie de la Game Gear six jeux seront tout de suite disponibles. Et attention pas des moindres puisque bon nombre d'entre eux sont convertis directement des meilleurs hits dans les salles d'arcade. Ainsi, avec la Game Gear on aura la joie de s'éclater à des titres comme G-Loc, Wonder Boy, Super Monaco GP, Psychic World, Pengo. Mais ça fait que cinq titres ça, non ?

Oui mais bien sûr, où avais-je la tête, en plein cœur d'une partie de Columns, bien sûr ! J'avais oublié de vous en parler. Columns c'est le nom du jeu qui est livré dans la boîte lorsqu'on achète la Game Gear. Allez, comme on est sympa et que vous allez l'air d'être intéressé, un descriptif complet vous sera donné un peu plus loin. Evidemment, tout ces jeux sont dispos dès maintenant, en fait Sega pense distribuer pas moins de vingt titres d'ici à la fin de l'année. Parmi eux on retrouvera Mickey Mouse "Castle Of Illusion" dont le succès sur Master System et sur Megadrive n'est plus à prouver. Sh nobi un jeu de combat dans lequel vous dirigez un ninja à travers une dizaine de lieux différents. Out Run une course de voiture magistralement orchestrée et un des plus grands hits des salles d'arcade de Sega.

Voilà vous voilà maintenant au fait de la chose, et lorsque je vous aurai dit que la Game Gear est disponible partout pour 990 francs avec Columns et que le prix moyen des jeux avoisine les 250 francs, vous ne pourrez plus résister à la tentation qui vous guette depuis le début de cet article, et comme c'est moi qui vous le dit, vous pouvez être certain de ne pas être déçu par cette machine hors du commun qui est comme le sont toutes les bécanes de Sega, assurée d'un avenir florissant. ■

PSYCHIC WORLD

Dans le laboratoire secret du Dr Knavik, où l'expérimentation animale bat son plein, une explosion soudaine se fit entendre. Les animaux mutants abasourdis par la détonation devinrent brusquement fous furieux et broyèrent leur cage dans lesquelles ils fussent enfermés puis enlevèrent l'assistante du Docteur la belle et blonde Cécile. Tous les espoirs pour récupérer Cécile reposèrent sur les épaules de Lucia, sa sœur jumelle. Equipé par le Dr Knavik lui même d'un ESP Booster et d'un Psy Canon (seule arme futuriste vraiment efficace contre les mutants en tous genres) vous devâtes dirigez la belle Cécile dans un monde à en pétrifier même les plus ardents des aventuriers. La réussite de cette mission dépendit non seulement de la faculté que vous eussiez ayant avoir été (dans le futur) à trouver et à utiliser des pouvoirs sensoriels supplémentaires ainsi que de nouvelles armes disséminées un peu partout au cours des différents niveaux, mais aussi de l'expérience que vous aurez pu engranger devant tel ou tel adversaire.

Mêlant le jeu de recherche à l'action pure et dure, Psychic World est un jeu passionnant vous entraînant dans un univers magique et insaisissable où toute votre habileté vous sera nécessaire pour en voir ne serait-ce que le début de la fin et où un bon sens des conjugaisons qui étant furent nécessaire également.

G LOC AIR BATTLE

Sur Game Gear il n'y a pour l'instant qu'un seul et unique jeu de combat aérien et justement c'est G-Loc Air Battle. Tiré des bornes d'arcade où ce jeu avait reçu un réel succès de la part du public, G-Loc vous transportera dans le Cock-Pit d'un avion de chasse ultra-moderne et ultra-sophistiqué. En tant que chef d'escadrille, votre mission est de venir à bout des défenses ennemies en pénétrant leur territoire qui est terriblement bien défendu par des chasseurs FX-85, des chars anti aériens MA107 et par de gigantesques bateaux de guerre.

Vous avez le choix entre huit différentes missions chacune contenant un objectif précis. Pour accéder à la dernière mission, la plus difficile d'entre toutes, vous devrez au préalable achever avec succès chacune des missions précédentes. Et croyez moi (c'est dingue le nombre de fois où je vous demande de me croire) vous aurez besoin de toute l'expérience qui sera la vôtre pour parvenir au bout de la tache que l'on vous a confié.

Durant le jeu certains incidents comme une panne de fuel pourront survenir pour pimenter encore un peu plus l'atmosphère de ce jeu. Un titre à ne manquer sous aucun prétexte.

WONDER BOY

C'est avec une certaine fierté que nous vous présentons la version Game Gear de Wonder Boy, l'une des vedettes de la marque (qui mérite votre confiance, soit dit en passant). Repris par la plupart des autres compagnies pour leur jeu de plates-formes, le thème et surtout le réalisation de ce titre

Super Monaco GP, un classique !

G-Loc Air Battle est le seul jeu de combat aérien sur Game-Gear. C'est un must !

TECMAGIK

ultimate play power

PAC-MANIA

SUR SEGA™

LE HIT No. 1 D'ARCADE

PACMANIAQUE!!! JE SUIS DE RETOUR, AVEC MOI? ÉCLATES TOI SUR TA SEGA.

MAINTENANT DISPONIBLE EN FRANCE SUR... SEGA Master System

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LIMITED Warwick House Spring Road Hall Green Birmingham B11 3EA.

… éperdument amoureux. Enfin, tout ce que vous avez à faire ici est de vous retrouver nez à nez avec l'infâme Emeric de Dracon qui a eu la malencontreuse idée d'attirer vos foudres en enlevant votre jeune et jolie compagne. Pour la retrouver il faudra franchir quatorze contrées différentes et combattre contre vingt-cinq types d'ennemis tous aussi habiles que tragiquement rusés. Mais de tout cela vous vous en fichez éperdument, puisque votre amour est pour l'instant du moins à jamais perdu. Pour améliorer vos performances en saut et en pouvoir de destruction devant les monstres surgissant de toutes parts, des options comme des marteaux tout droit sortis de l'âge de pierre ou des coeurs permettant de reprendre un peu d'énergie perdue aux cours des combats acharnés que vous aurez livré pourront se trouver sur votre chemin. D'une action haletante du début à la fin, Wonderboy est le jeu à posséder de toute urgence si vous êtes ou si vous allez devenir l'heureux possesseur d'une Game Gear.

SUPER MONACO GP

Yeux rivés sur la piste, moteur ronronnant prêt au départ, casque solidement attaché, mains sur le volant, votre tête est au départ à la limite de la surchauffe. Reconnaissez que la vie d'un coureur de grand prix de formule Un n'est pas un des métiers les plus reposants que l'on connaisse. Et pourtant dans Super Monaco GP, la encore un titre issu des bornes d'arcade, vous allez devoir affronter les meilleurs pilotes du monde, pour devenir l'un des leurs et pourquoi pas devenir le meilleur des meilleurs, le crack des cracks, the best of the best, bref le champion du monde de formule Un. Un rêve? Non, avec Super Monaco Grand Prix une réalité. Mais pour que cette éventualité se concrétise, il ne faudra surtout pas décevoir les personnes qui comptent sur vous.

Pour parvenir à ce titre tant espéré, vous devrez participer aux seize circuits du véritable championnat du monde professionnel. Tel Alain Prost ou Ayrton Senna, il faudra naviguer entre les concurrents attardés, dépasser les 300 km/h pour rejoindre les plus rapides, assurer un maximum dans les courbes pour ne pas se vautrer lamentablement contre un panneau de signalisation ou de pub sur le bas-côté de la piste. Bref pour être champion du monde il faudra être bon. Plus fort encore, si vous trouvez que les adversaires ne sont plus assez fort pour vous, ce dont je doute du moins durant la première semaine de jeu, vous pouvez en connectant deux Game Gear ensemble jouer à deux simultanément. Un jeu exaltant au possible qui vous fera palpiter de bout en bout.

COLUMNS

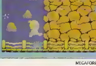
Livré en même temps que la Game Gear, Columns est le premier jeu que vous aurez sur cette machine, et sur ce coup-là, Mr La Palisse n'aura pas grand-chose à redire. Si vous êtes un mordu de la Megadrive ou de la Master System, Columns ne doit pas vous être un jeu inconnu, puisqu'issu de ces deux bécanes. A l'écran vous dirigez des barres qui tombent de haut en bas. Ces barres sont formées par trois types d'éléments (des fruits, des joyaux, ou encore par les quatre couleurs des jeux de cartes). Le but de Columns est de déplacer les formes ci-dessus de manière à ce que lorsqu'elles sont installées, elles s'éliminent trois à trois dans n'importe quel sens, qu'il soit horizontal, vertical ou en diagonale. Grâce à plusieurs menus vous pouvez déterminer certains paramètres comme la musique, la difficulté, le type d'éléments ainsi que l'objectif principal du jeu (faire le maximum de points ou réussir à détruire un élément indiqué par la console). Ce jeu doté d'une action hyper prenante est une véritable drogue. Une fois lancé, difficile de s'arrêter.

Pengo, le plus rigolo des jeux de la Game Gear

PENGO

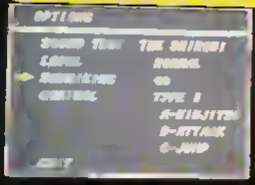
Si une fois de plus je vous raconte que Pengo est un jeu d'une bonne dar..., je n'allez surtout pas dire que je radote, je risquerais de le prendre très mal! Bien qu'assez ancien puisque Pengo est un jeu du début des années 80, il a sur Game Gear parfaitement sa place. En tant que défenseur des droits de la race pingouine, vous devrez aider Pengo à se sortir de la situation périlleuse dans laquelle il s'est lui-même fourré. Pour ce faire, il faudra le diriger dans un dédale de labyrinthes construits de glaçons amovibles. Pour éliminer ses poursuivants qui au fil des tableaux deviennent de plus en plus difficiles à éviter, Pengo devra déplacer et balourder les blocs de glace sur les ennemis de manière à les coincer contre la paroi. Comportant un grand nombre de niveaux et égayé par de bonnes bandes sonores, Pengo est un des jeux les plus rigolos et les plus sympathiques de la Game Gear. ■

Attention, Columns est un jeu dangereux, pire qu'une drogue. Une fois lancé, difficile de s'arrêter.



De l'action haletante du début à la fin, Wonder Boy est une des vedettes Sega.

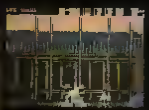
Votre maître ninja, celui qui vous a enseigné l'art de l'esquive et du combat et qui vous a appris la magie ninja, vient d'être assassiné par le Ninja Master. Celui-ci est en passe de conquérir le monde, il a déjà envoyé de nombreux soldats et combattants ninjas de son organisation criminal, Neo Zeed. Pour venger votre maître, et pour délivrer Naoko, vous, Musashi, devez rejoindre le repère du Ninja Master, sur son île archi-protégée. Pour cela, vous devrez traversez de nombreuses régions, et combattre ses disciples



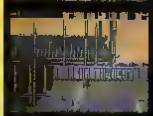
Avant de commencer l'aventure, il est préfarable de passer par le menu Options et de se mettre des shurikens infinis. Voici comment procéder : sélectionnez le menu Options, puis placez vous sur le nombre de shurikens. Mettez le nombre à zero et appuyez sur start, patientez environ 10 secondes, puis les deux chiffres se transforment en signe infini. Descendez et cliquez Exit.

NIVEAU 1
PROVINCE D'IBARAKI, Japon

Lors des combats contre les Kabuto des samouraïs baissez-vous et tirez plusieurs fois. Ne vous avancez pas trop il vous collerait un coup de sabre meurtrier.



Dans les deux premiers coffres du tableau que vous ouvrez en tirant dessus, vous trouverez 5 shurikens et un power qui modifie vos tirs et les rend plus puissants, ainsi que vos coups de couteaux qui deviennent des coups de sabre.



Notre hero fait face à deux ninjas par de technique particulière pour les éliminer, il suffit de tirer dessus. Les deux caisses du bas contiennent respectivement une bombe et 5 shurikens et celle du haut 20 shurikens.

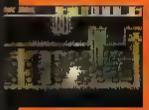
Juste avant la sortie, il y a deux caisses, elles contiennent 5 shurikens et un petit coeur d'énergie. Vous pouvez les prendre, mais sachez qu'au dessus de l'indication Exit se trouve un gros coeur caché que vous ne pouvez atteindre qu'en sautant sur ses caisses.

Pour ouvrir la porte, il faut se placer sur le socle, ce qui déclenche un mécanisme caché et permet au ninja de passer.

Protégée par des bambous, une caisse contient une vie. Pour l'atteindre, il faut se placer sur la plaque qui monte et descend lorsqu'elle est tout en bas, puis sauter près de la caisse.

Contre le mur extérieur de la maison, se trouve un gros coeur caché pour le découvrir placez vous dos au mur, sautez faites une pirouette et tirez, puis sautez et faites une pirouette encore pour l'attrapper. Maintenez continuez vers la droite pour vous placer sur la plaque qui déclenchera le mécanisme permettant l'accès au souterrain.

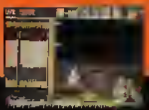
Juste à l'entrée du souterrain, il y a 40 shurikens cachés. Avant de les découvrir, il est préférable de rester en bas à gauche et de tirer sur les ninjas qui sortent de la porte. Ils sont en nombre limité, rassurez-vous.

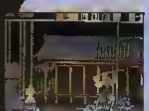


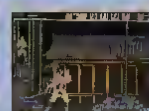
Une vie cachée que vous pouvez faire apparaître en sautant et en balançant des shurikens, mais attention il est très difficile de la récupérer sans perdre de vie en échange.

Attention aux bambous, dans certains cas vous serez obligé de passer accroupi. Par contre, d'autres pics vous protégeront des tirs de vos ennemis. Restez derrière les bambous, et laissez-les venir pour les éliminer à coups de couteaux ou de sabre.

Juste à la sortie de la maison, vous affronterez un samouraï. Il y a une technique très simple pour l'éliminer : baissez vous quand il apparaît, et tirez lui dessus. Le fait de se baisser place l'ennemi en garde basse, et il se prend donc vos tirs en plein visage.

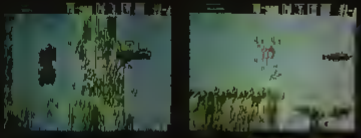






Pour éliminer le premier boss du jeu, la technique est simple : sautez sur la petite plateforme, puis quand sa garde est en position basse, sautez faites une pirouette et tirez. Repetez cette operation jusqu'à la mort de votre ennemi, dont l'armure changera de couleur au fur et à mesure.

NIVEAU 2
TOKYO

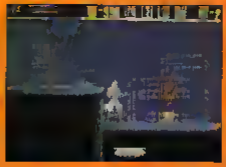


Si vous manquez d'énergie, ouvrez les deux caisses qui se présentent juste après le départ. Il y a un couteur d'énergie et un power qui vous donnera la force nécessaire à affronter les ennemis à venir.

La flèche rouge vous indique qu'il faut monter. Commencez par éliminer le ninja volant avec le power que vous avez récupéré plus tôt ça ne sert pas trop dur, puis sautez sur le tronc d'arbre qui descend les chutes d'eau. Le bon timing qui vous permettra de ne pas sombrer au fin fond de l'eau est simple comptez deux secondes après la disparition d'un tronc d'arbre en bas de l'écran, puis sautez vers la droite en diagonale en faisant une pirouette. Vous tomberez alors sur le prochain tronc d'arbre et il ne vous restera plus qu'à sauter pour atteindre une plateforme immobile.

Une fois ici, baissez vous pour éliminer le ninja qui vous balance des shurikens de l'autre plateforme. Attention, n'ouvrez pas cette caisse, elle contient une bombe. D'autre part, dans ce tableau se trouvent 40 shurikens cachés en haut à gauche de l'écran.

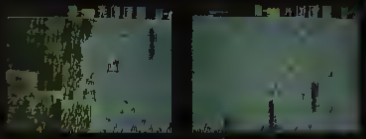
Les deux premières caisses de ce tableau contiennent des bombes. On peut donc carrément dire qu'il est inutile de les ouvrir. Ce tableau n'est pas très difficile. Le chemin qui mène au boss ne contient pas d'embûche particulière, mais il a l'avantage de rapporter des shurikens et une puissance de tir plus forte.



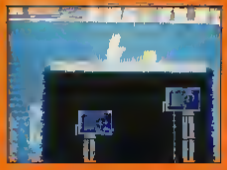
Sur les toits des immeubles, vous trouverez des caisses. Dans celle-ci, 20 shurikens vous sont offerts.

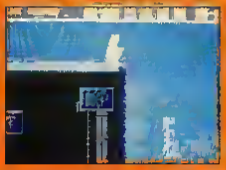
Voici le power qui vous permettra d'affronter le boss de ce niveau. Pensez à aller le chercher.

Dans ce bar plein de lumieres et d'éclairages psychedeliques vous devrez affronter un danseur masqués aux multiples ombres. Quand votre ennemi est au sol tirez lui dessus en vous approchant, accroupi afin d'être protégé. Quand il est en l'air éloignez vous et tirez-lui dessus de loin. Si vous avez récupéré le power dans la section precedente, cette opération est tres simple



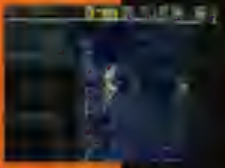
Un passage qui peut paraitre difficile mais encore une fois un bon timing vous permettra de le passer sans encombres. Sautez et faites une pirouette dès que le premier tronc d'arbre apparait en haut de l'écran sautez encore puis sautez une troisième et une quatrième fois avec pirouette pour passer de tronc en tronc et atteindre enfin la sortie de cette section.





Apres avoir récupéré le petit coeur d'énergie placez vous à l'extremité droite du toit. Sautez le plus loin possible faites une pirouette et tirez pendant ce moment. Vous tuerez ainsi deux ninjas qui vous auraient causé des problèmes par la suite

Juste avant la sortie qui mene au bois de fin de niveau, il y a une magie cachée. Sautez et tirez pour la découvrir puis prenez la pour aller affronter le bois

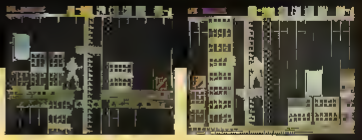


NIVEAU 3
LA BASE MILITAIRE

Attention ce tableau présente une particularité deux actions se déroulent en parallèle Quand vous êtes d'un côté de la grille les ennemis se trouvant de l'autre côté ne peuvent vous toucher Pour passer d'un côté de la grille à l'autre il faut sauter et faire une pirouette Pensez y si vous voulez sauter pou eviter un tir ne faites qu'un petit sout, sinon vous passerez de l'autre côté

une technique très efficace pour éliminer plusieurs ennemis à la fois sans danger consiste à se placer de l'autre côté de la grille et à sauter en lançant une pirouette tout en tirant Comme ça, lorsque vous retombez du coté ou il y avait vos ennemis ils sont éliminés et vous pouvez cactinuer votre route tranquille.

Comme dans la pluspart des niveaux, il y a des objets cachés. Ici c'est une magie supplémentaire qui est dissimulée en haut d'un poteau. Pensez bien à la recupérer.

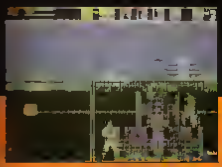


Dans cette caisse il y a un power celui-ci étant très important pour affronter le boss de fin de niveau il est conseillé de ne pas l'ouvrir tout de suite et de repasser prendre le power avant d'aller affronter le boss une fois que le tableau est nettoyé

Tres avantageux, il y a deux vies cachées dans ce niveau

Ne descendez pas avec l'ascenseur mais laissez vous tomber Sinon des tireurs qui vous attendent en bas auraient eu la joie de faire un carton facile avec vous pour cible Ensuite quand vous avez les tireurs en question faites apparaître les 40 shunkeens cachés

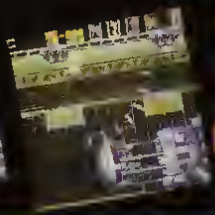
Dernière astuce de ce level avant d'atteindre la sortie il y a un coeur cactus Ne vous inquietez pas si vous tombez sur une porte ouverte vers le ciel, elle ne vous aspirera que si vous êtes en plein milieu d'elle il suffit donc de bien se coller au mur



Si vous avez perdu de l'énergie, peut-être à cause des soldats qui vous lancent des grenades à planche, faites apparaître le coeur caché qui remontera votre niveau d'énergie.

Un tableau surchargé d'ennemi, qui pourtant ne présente aucun danger à notre ninja, puisqu'il est de l'autre côté de la grille, et qui a bien le temps de récupérer le power et le coeur qui se trouvaient dans les caisses.

Juste avant de prendre la sortie qui mène à la section suivante, récupérez la magie qui cachée en haut à droite de l'écran. En bas de la photo, on voit le début du mot Exit qui vous permet de bien repérer l'endroit où se trouve cette magie.



Le boss de ce niveau a une apparence vraiment très spécial. C'est un super ordinateur, doté d'un cerveau non pas électronique, mais biologique. C'est sur ce point névralgique qu'il faudra concentrer vos forces tout en évitant les lasers qui font des mouvements de gauche à droite au plafond.

Quand la machine s'ouvre, tirez sur le cerveau qui apparaît, retournez en arrière en évitant les lasers, puis revenez et recommencez. Si le cerveau est rentré, mais que la machine est toujours ouverte, faites un saut et tirez en l'air pour le toucher.

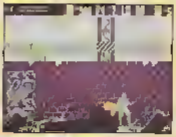
Attention, quand l'ordinateur explose, il vous faudra sauter au dessus de la partie mobile qui sera aspirée vers la gauche.

NIVEAU 4
DÉTROIT

Avant d'aller vous battre dans cette section plutot facile récupérez une magie cachée au tout début du niveau.

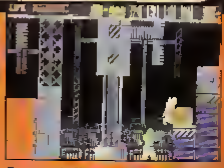
Même astuce que précédemment prenez le power qu'il y a dans la caisse puis laissez vous pour toucher à distance le gros baraqué au lance-flammes.

Dans certains cas des ennemis seront disposés d'un côté d'un empilement de voitures, et vous de l'autre. Une astuce intéressante il est possible de tirer à travers l'empilement entre les deux voitures, et de toucher vos ennemis sans difficulté.



Juste avant de sortir quand vous voyez le panneau "exit" sautez partout en tirant dans tous les sens il y a une magie cachée

Au tout début du tableau vous aurez la possibilité de gagner un grand nombre de vies. La technique à suivre est simple au pied du tapis roulant se trouve deux vies cachées. Vous sautez et tirez pour les faire apparaître puis sautez sur le tapis roulant, et laissez-vous entraîner dans le vide, en ramassant les deux vies au passage. Bien sûr, vous en perdez une mais le bénéfice est là de toutes façons. Quand vous réapparaissez, il est possible de recommencer cette opération encore et encore.



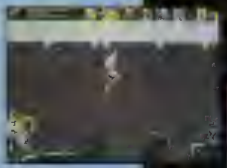
Repérez le lieu cette caisse contient un coeur d'énergie. Si vous avez eu des problèmes avec les tireurs de ce tableau venez vous recharger ici.

Un passage délicat, il faut sauter sur le crochet qui se déplace pour passer à droite puis sauter à nouveau pour monter à l'étage au dessus.

Ne détruisez pas la caisse qui se trouve sur cette petite plateforme elle vous permet de sauter plus loin pour faire apparaître et atteindre une magie cachée.

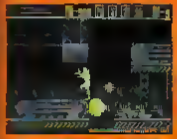
Un passage qui va vous permettre de gagner une vie. Laissez vous entraîner par le tapis roulant qui vous mène à droite éliminez le tireur allongé en sautant et en tirant une fois en l'air par exemple puis ouvrez la caisse du haut où se trouve une vie.

Quand le master attacker tient la bagnole qu'il vous destine en position basse faites de petits sauts en lui tirant dessus. Quand il tient cet objet en l'air approchez vous et frappez le à coups de couteaux, puis sautez pour l'éviter car il vous foncera dessus épaule en avant.

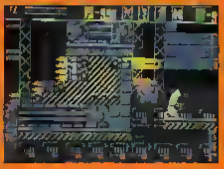


Sautez sur le crochet pour atteindre l'autre côté et attention aux flammes. Pour plus de commodité à atteindre le crochet vous pouvez vous placer sur le dessus du lance-flamme sans craintes.

Face à cet escalier de flammes il convient de bien synchroniser ses mouvements. Pour plus de facilité, sachez qu'il est possible de prendre la position indiquée sur la photo sans être touché en se plaçant complètement à gauche contre la marche. Puis dès que les flammes disparaissent avancez et faites un double saut.



Pour atteindre la sortie laissez vous tomber sur le moteur qui arrive du haut de l'écran dès que les flammes disparaissent. Puis quand vous êtes hors de portée de ces même flammes sautez pour atteindre le couloir de sortie.



ENCORE CINQ MEGA-TITRES SIGNES ELECTRONIC ARTS GARANTIS POUR VOUS EMBROUILLER LES NEURONES

Demandez votre greffe de cerveau aujourd'hui!

Ou bien faites la queue avec tous les autres joueurs et, comme eux, misez tout sur les nouveaux titres Megadrive de EA ... Même votre santé d'esprit!

Tout commence avec "Blockout"™ le plus rapide le plus fou, le plus énervant de tous les jeux-puzzle stratégiques en 3D Même Eistein ne tiendrait pas le coup!

Avec "Centurion" ™ vous êtes tout seul contre le monde connu Heureusement pour vous cela se passe au temps des Romains et la plupart du monde est inconnu. Mais que ce soit sur mar terre ou char il vous faudra vous battre contre les Gaulois et les Barbares, sans parler de ceux qui se disent de votre côté

Dans "The Faery Tale Adventure"™ vous ne pourrez pas rester seul devant le Diabolique Nécromancien, c'est pourquoi vous serez trois frères entiers combattant en temps reel des ennemis multiples

Par contre dans "Might & Magic" - Gates to another World" vous êtes désormais huit personnages jouant des rôles différents Ensemble, échappez aux 96 sortileges diaboliques lors de 100 missions impossibles pour sauver le Monde de Cron

Enfin dans "King s Bounty"™, vous voilà une seule et même personne à nouveau Mais maintenant il vous faut traverser 4 continents et participer à des centaines de batailles contre 25 créatures imaginaires absolument terrifiantes afin de remporter le fameux Sceptre de l'Ordre

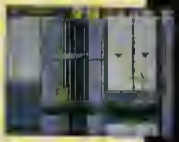
Essayez les aujourd hui et profitez-en pour commander votre camisole de force!

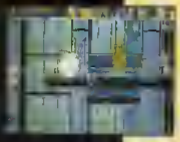
SEGA
MEGA DRIVE

NIVEAU 5
ZONE 15

Hop, une magie cachée dès le début du jeu

Un conseil, ne détruisez pas cette caisse. Elle vous permet de passer aux étages supérieurs en sautant dessus et vous suivre un chemin beaucoup plus simple.





Pour passer aux étages supérieurs, il faut sauter sur les lasers. Evidemment, vous devez attendre qu'ils cessent de tirer.

Un coeur caché qui vous redonne toute votre énergie, puis le chemin à droite qui vous mènera à la sortie, en haut des toits.

Exemple de passage juste en dessous des lasers. Il faut avancer accroupi puis sauter sur le laser quand on l'a rejoint.

Dans ce niveau, même principe que pour l'aéroport, si vous faites un saut avec pirouette, vous passez en second plan, sur la route, où il faudra faire attention aux voitures rouges qui arrivent de façon cyclique.

Vous voici au milieu de deux caisses, celle de gauche contient un power qu'il est conseillé de ne pas prendre et de garder pour le boss du niveau suivant, et l'autre caisse contient une bombe.

Un passage qui vous oblige à aller sur la route. Pour ne pas vous faire écraser par la voiture synchronisez votre action et sautez juste après le passage du véhicule.

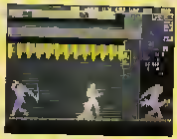
Le camion militaire qui fonce sur la route à trois points sensibles à détruire. Ces points sont symbolisés par des grosses capsules rouges et le danger vient des étincelles qui circulent à vos pieds. Pour la première capsule, baissez vous dès le début du tableau et tirez plusieurs fois. Pour la seconde, placez vous comme sur la photo à cet endroit vous êtes hors d'atteinte des étincelles. Quant à la troisième, il faut tirer, et sauter pour éviter les étincelles.

Regardez bien, il y a un coeur caché tout en haut du poteau.

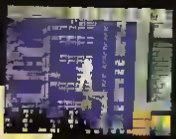
Une fois arrivé à la sortie, découvrez deux vies cachées au pied de la portion de plateforme, puis retournez en arrière pour aller chercher le power que vous aviez mis de côté

NIVEAU 6
CHINATOWN

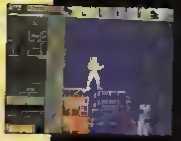
Si vous avez le power les danseuses seront éliminées au bout de trois tirs



Avant d'aller affronter ces maîtres du kung fu, attendez qu'ils tirent puis avancez sur eux et frappez les. Puis recuperez les 40 shurikens cachés.



Sur le feu, placez vous à l'extrémité gauche, sautez avec une pirouette pour passer de l'autre côté. Il y a deux caisses qui contiennent une vie et un power et pour repartir vers la droite placez vous encore à l'extrémité de la plateforme, et sautez avec une pirouette



Sur le même panneau d'affichage mais de l'autre coté vous trouverez un coeur caché. Il ne reste plus qu'à aller vers la sortie, à droite

Sur un des panneaux de l'enseigne vous trouverez une magie cachée. Ensuite sautez sur le poteau du feu tricolore

Des le début il est conseillé de prendre la protection n°1 Ikazuchi. Attention, dans le tunnel vous devrez éviter les poutres. Elles n'arrivent pas toujours au même niveau. Il faut parfois se baisser, parfois sauter

A l'extérieur vous affronterez des ninjas et des baroques aux lance-flammes. Pour les éliminer aucune difficulté, il suffit de tirer dessus

Pour la fin de ce niveau le grand méchant vous a réservé deux adversaires de marque spiderman et batman. Il faudra attaquer spiderman en premier, sauter et tirer pour le toucher et s'il arrive à vous emprisonner dans ses toiles tirez pour en sortir. Contre batman, même chose, il suffit de tirer dessus mais le danger vient d'une part des petites chauve-souris qu'il lache et des passages en rase-motte qu'il effectue

Cinq caisses alignées, c'est la quatrième en partant de la gauche qui est intéressante elle contient un gros coeur d'energie, et les autres des bombes

Tirez de cet endroit, et dans cette position pour faire apparaître une magie cachée juste avant la sortie

NIVEAU 7
NEW YORK

Voici notre ninja au début des quais qui le menerant à un cargo qui lui permettra de traverser l'ocean, et d'atteindre l'île du chef des Neo Zeed.

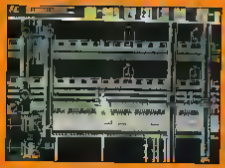
Entre les blocs de bétons il y a des creux ou viennent mourir les vagues de l'ocean. Notre ninja étant allergique à l'eau il faudra sauter sur les bouees pour continuer à avancer

Attention, ce power caché est insaisissable C'est un piège vous êtes sûr de tomber à l'eau en tentant de l'attrapper

Un passage qui vous forcera à sauter de bouee en bouée mais attention aux ninjas qui apparaissent Avant chaque saut vérifiez bien que le chemin est libre sinon tirer sur les ennemis

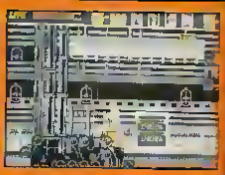
Il ne faut pas se précipiles avant de sauter au dessus de l'eau, des ninjas en sortent Il convient donc de potienter un court instant, et de tuer les ninjas bondissants

Le saut à effectuer ici est bien trop grand. Il faut prendre la *magie* n°3 Fushin et se placer à l'extreme droite du quai jusqu'à ce qu'un bout de l'autre quai soit visible. Ensuite vous n'avez plus qu'à sauter



Dès le début de la section, tournez vous et tirez pour faire apparaître un power caché Il ne reste plus qu'à aller le chercher même s'il n'est pas bien visible

Certains passages nécessiteront un saut sur ces appareils Attention de bien sauter à l'arrivée avant qu'il ne reparte dans l'autre sens.



Cette caisse contient un power Il est tres conseillé de ne pas l'ouvrir tout de suite et de la garder pour le boss de fin de niveau juste après

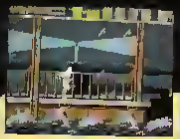
Pour éliminer ce tyrannosaure particulièrement coriace il est conseillé de se placer sur la petite plateforme et de lui tirer dessus le plus rapidement possible en sautant pour éviter ses tirs Attention, il s'approche de vous

Pour vous faciliter la vie tirez d'ici. Ainsi vous éliminerez la difficulté à venir sans être en danger

Une magie cachée On ne voit pas le personnage car il est en dehors de l'écran en plein saut avec pirouette

La sortie du niveau, qui mène au boss mais avant d'y aller retournez chercher la power que vous aviez gardé plus tôt

NIVEAU 8
LA PLACE MARITIME DE NEO ZEED



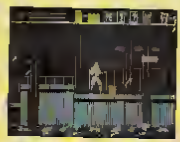
Le projecteur balaye les quais qui vous mènent au repère du Ninja Master

Il est possible de monter sur ces automates meurtriers, même quand ils tirent, vous ne craignez rien.

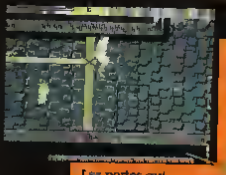
Attendez que le combattant en blanc tire avancez, prenez le power qui se trouve dans la caisse, puis tuez-le

Voici une magie cachée Pour la prendre descendez, et avancez accroupi juste après le tir du robot

Ces ennemis doivent être éliminé à coup de sabre c'est plus simple Attendez qu'ils tirent, approchez vous et frappez les



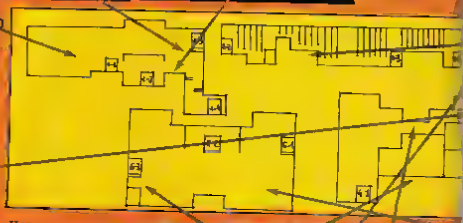
Si vous manquez d'energie ouvrez la caisse qui se trouve juste avant la sortie, elle contient un coeur



Attention, n avancez pas avant d avoir éliminé ce samourai Pour cela, tirez tres vite si possible avec le power

Les portes qui portent un rond blanc sur leur face vous téleportent si vous passez devant Si une porte ne vous intéresse pas comme celle-ci par exemple vous n avez qu a sauter par dessus

Voici ou se trouvent les 40 shurikens cachés



Abaissez vous pour passer ici, Il y a de nombreuses surprises dans ces couloirs

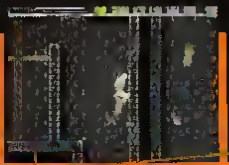
Hop encore un coeur caché

De quoi faire le plein, un coeur une vie 20 shurikens une magie et un power tout ça dans les 3 caisses qui se trouvent a cet endroit.

Au dessus de la cache précédente il y a encore 40 shurikens

Dans ce combat contre le Ninja Master vous devrez faire preuve d'une rapidité de tir exceptionnelle Dès le début prenez la protection Hanachi Si vous la perdez remettez la aussitôt, si possible bien sur
Baissez vous et tirez sans arrêt même quand il s'approche. Quand il envoie sa chevelure tournoyante sautez avec pirouette et tirez
Quand vous l'aurez éliminé, après une explosion magnifique la porte de la prison s'ouvre et Naoko sautera dans vos bras Vous avez bien rempli votre mission, Naoko et sauvée et les Neo Zeed sont presque tous décimés, et, le plus important, leur chef a rejoint ses ancêtres maudits

Le power caché



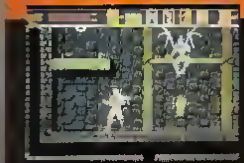
Attention, il faut sauter et se placer le plus possible contre la porte de droite En effet, en bas il y a une porte qui téléporte, et il est préférable de ne pas la prendre et de continuer à droite

Passer accroupi puis après le tir du fantassin, se relever et l'éliminer

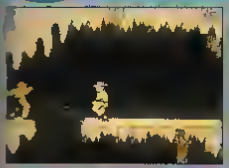
Attention à ces ninjas volants n'abusez pas des sauts pour les combattre Les cars sont leur domaine

Encore un ninja volant, nous surtout, la porte qui mène à la sortie et au combat final

Avant d'aller affronter l'ennemi que vous poursuivez depuis maintenant bien longtemps récupérez le power caché qui se trouve contre le mur

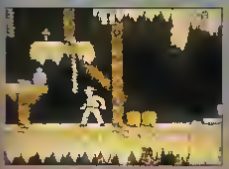


SEGA
FROM
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
SEGA
MASTER SYSTEM
LA CROIX DE CORONADO
Descendez à l'aide de la corde, mais attention à l'indien lanceur de couteaux Continuez à descendre
Passez sur la passerelle pour aller récupérer les premiers fouets de ce niveau. Une partie de la passerelle s'écroule sous vos pas, ne traînez pas
L'utilisation des fouets ne se fait pas attendre longtemps, dès le muret des cow-boys arrivent vers vous Attention de ne pas gâcher vos munitions
Pour passer au dessus de cette rivière souterraine il faut sauter de corde en corde Ne vous placez pas trop haut avant de sauter car si vous vous cognez contre les stalactites Indy plongera au fin fond des eaux
Des quatre cordes qui s'offrent à vous utilisez la deuxième en partant de la gauche Vous éviterez ainsi les deux ennemis qui descendent de la première et troisième corde, et vous serez plus près du passage à prendre en haut à gauche

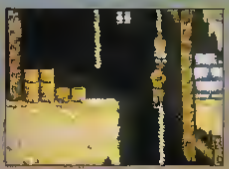


Encore un indien, mais pas très dangereux, on a le temps de voir arriver ses tirs

Il était temps de récupérer ce sablier



Ça y est, vous voyez enfin la croix de Coronado, l'objet de ce niveau. Mais il faudra faire le tour par la gauche et par le haut pour la récupérer



Commencez par monter un peu à cette corde jusqu'à faire apparaître un ennemi. Descendez en même temps que lui, et réfugiez vous sur la gauche. Dès qu'il remonte, suivez-le, et passez par la droite pour aller chercher la croix de Coronado. Par la suite, une fois la croix récupérée, vous passerez par le passage en haut à gauche pour gagner la sortie

LE TRAIN DU CIRQUE

Au long de ces 19 wagons vous lutterez contre vos ennemis habituels dans ce jeu, les cow boys et les indiens. Il convient donc d'être avare de coups de fouet

De certains wagons, sortiront des cornes de rhinocéros. Très simple à éviter. Il suffit de sauter pendant qu'elles redescendent

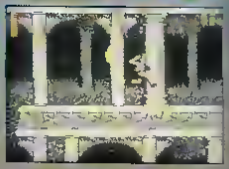
En plus des rhinocéros, il y a des girafes. Beaucoup plus délicat à éviter, sautez juste au moment où, pendant la redescente, le cou de la girafe a complètement disparu.

Sur ce wagon, aucune difficulté apparente, mais il faut résister à la tentation de se mettre le plus au bout à droite possible. Ne descendez pas sur la jonction des wagons.

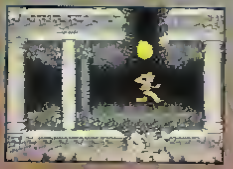
Si vous manquez de fouet, vous avez toujours la possibilité de coller des coups de poing à vos ennemis. Attention, il faut s'approcher d'eux, mais pas trop, ou c'est le coup mortel

Distribué par Virgin Loisirs 8-10 Rue Barbette 75003 Paris Tél. (1) 42 78 98 99

LES CATACOMBES



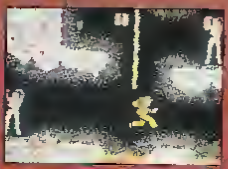
Des boules de feu tombent de ces plafonds Il faut foncer, et parfois sauter pour les éviter



Il faut à la fois sauter au dessus des ossements, et éviter les flammes

En bas de cette liane un tas d'ossements Il faudra sauter de la liane et vers la gauche

Les rats des catacombes sont très énervants. Il faut être très concentré, et sauter quand ils sont le plus près possible de vous

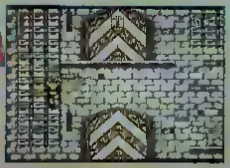


Des barils de lave sont séparés par de petites plateformes Evidemment, il faut sauter de plateforme en plateforme.

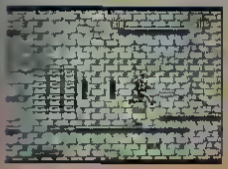
Et hop le boucher du croisé du Graal, objet et but de ce niveau

La sortie se trouve sur la tombe du croisé

LE CHATEAU DE BRUNSWALD



Ce niveau n'est qu'une succession d'échelles et de plateformes, sans grande difficulté.



Nos amis les rats sont de retour c'est en fait ce qu'il y a de plus difficile à passer dans ce château

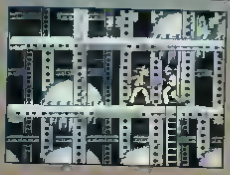
En plus des rats, vous devrez éviter les boules de feu. Attention en montant aux cordes s'il vous en arrive une dessus il faut sauter rapidement sur une plateforme

A plusieurs reprises, vous devrez utiliser votre lasso, en le lançant sur des rondins contre les murs pour passer d'une plateforme a l'autre

Un sablier de plus Sans lui il est impossible de passer au niveau suivant

LE ZEPPELIN

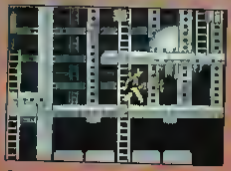
Vous démarrez de la salle radio montez à l'échelle, c'est la seule issue



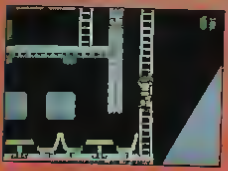
Indiana n'a plus de lasso, il s'approche du cow boy qui a déjà dégainé Il faut se dépêcher de frapper avec le poing

Voici l objet de ce niveau le journal du Graal Il se trouve donc en haut à gauche du zeppelin.

En haut à droite du zeppelin vous pourrez aller chercher un sablier



Juste avant de descendre dans la salle des passagers, recupérez ce sablier



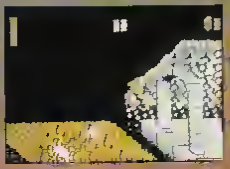
Il faut monter à cette échelle, mais attention de ne pas tomber dans le vide

Voilà la fin du niveau, Indy saute sur ce minuscule biplan.

LE SAINT GRAAL

Marchez avec beaucoup de précaution sur les dalles de ce niveau. Le moindre faux-pas vous enverrait dans les profondeurs de ces grottes.

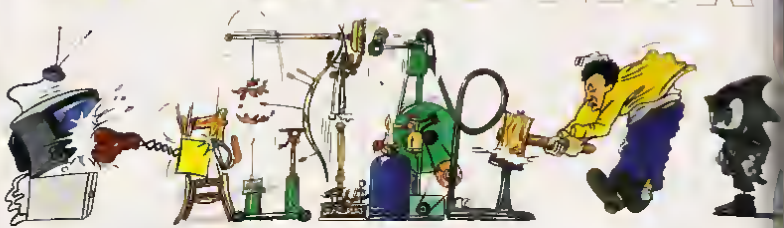
Indication essentielle pour la fin du niveau, les dalles avec l'inscription IEHOVA.



Les dernières dalles à passer avant de se trouver devant la dernière énigme du jeu.

Pour récupérer le Graal, passer d'une dalle à l'autre, en suivant l'ordre des lettres de IEHOVA.

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Mon copain le maître Sega a accepté de vous donner quelques-uns de ses meilleurs trucs pour avoir des vies infinies, découvrir de nouveaux tableaux, parvenir à la solution d'un jeu... Il vous les dévoile ici, en exclusivité. Merci, Maître Sega!

De votre côté, n'hésitez pas à m'envoyer vos astuces, vos codes, etc (à: Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin). Si vous êtes publié, vous recevrez, selon l'importance, un tee-shirt, une cartouche Sega ou un Pin's. A bientôt!

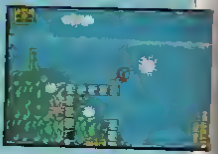
Sonic.

MASTER SYSTEM — ACTION FIGHTER

Le vie d'un agent secret n'est pas de tout repos, à mots, en voiture, en l'air et sur l'eau les combats se succèdent. Alors qu'il suffit d'un petit code de rien du tout pour obtenir trois vies en plus, tapez GPWORLD à la page de présentation.

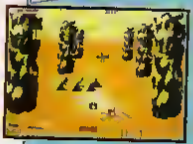
MEGADRIVE — ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Quand vous avez perdu toutes vos vies, retournez au tableau des options. Mettez le curseur sur une option quelconque sauf la première. Ensuite appuyez sur B, le curseur revient sur la première option. Enfin, appuyez sur A ou C pour recommencer au même endroit où vous aviez perdu, ainsi vous conservez les bonus que vous aviez déjà.



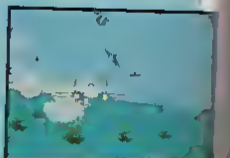
MASTER SYSTEM — AFTER BURNER

Ahhh la frénésie des combats aériens, les rafales de mitraillettes, les tirs de missiles... avoir mais à force de s'en prendre plein la gueule sans achever sa mission ou en se mettre. Pour pouvoir reprendre votre partie après le «game over», poussez la manette vers le haut en appuyant simultanément sur les boutons 1 et 2. Vous pourrez continuer autant de fois que vous le voulez mais seulement jusqu'au stage 10. Après il faudra vous débrouiller seul.

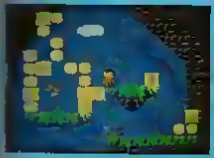


MEGADRIVE — AFTER BURNER II

Lors de la phase de ravitaillement au cinquième niveau, appuyez sur le bouton B et poussez la manette vers la droite (tout en en même temps), vous aurez 100 missiles en plus.



MASTER SYSTEM — ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Pour arriver à vaincre l'armée de Yonken le Grand puis lui-même ou par "Pierre, ciseau, papier" il faut suivre les combinaisons suivantes:
- Pour le 1er soldat de Yonken, mettre la première fois Pierre, la deuxième fois Ciseau.
- Pour le 2ème soldat de Yonken, mettre la première fois Pierre et au deuxième coup de bras changer en Ciseau.
- Pour le 3ème soldat de Yonken, mettre la première fois Pierre, la deuxième fois Pierre et au deuxième coup de bras changer en Ciseau.
- Pour le 4ème soldat de Yonken mettre la première fois Pierre et au deuxième coup de bras changer en Papier. La deuxième fois mettre Pierre et au deuxième coup de bras changer en Papier aussi.
- Pour le 5ème soldat de Yonken, mettre la première fois Pierre, la deuxième fois Pierre.
- Pour le 6ème soldat de Yonken, mettre la première fois Pierre, la deuxième fois Pierre et au deuxième coup de bras changer en Ciseau.
- Pour le 7ème Yonken lui même mettre la première fois Pierre et au deuxième coup de bras changer en Papier. La deuxième fois mettre Pierre et au deuxième coup de bras changer en Papier aussi.

Faites gaffe à ne pas vous tromper de signe avec l'un d'eux, ils pourraient tous être modifiés.

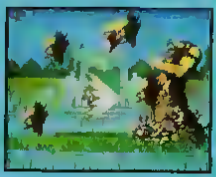
MASTER SYSTEM — ALIEN SYNDROME

Pour tuer les chefs, l'arme la plus pratique est la boule de feu.
Pour être invincible pendant quelques secondes, prenez le point d'interrogation quand les codes sont: 272, 267, 232, 222, 171, 161, 131 puis 121.

MEGADRIVE — COLUMNS

Une petite astuce vous pouvez de bénéficier d'un joyau magique supplémentaire.
Dès le début de la partie, entassez les joyaux dans la 1ère colonne de façon qu'il ne reste plus que 2 ou 3 cases vides à son sommet. Continuez la partie avec les autres colonnes. A un certain moment des joyaux magiques apparaîtront (ayez un œil vigilant sur le panneau qui affiche les joyaux à vous).
Placez ces joyaux sur la 1ère colonne. De cette manière vous n'utiliserez qu'une partie des joyaux magiques pour faire disparaître le plus grand nombre de joyaux achevant la même couleur. Après disparition de ces derniers, les joyaux magiques restants apparaissent et font disparaître un autre groupe de joyaux!

MEGADRIVE — ALTERED BEAST



Appuyez simultanément sur A, B, C et Start tout en poussant la manette vers la fois et vous pourrez choisir la forme que vous aurez au départ.
Pour arriver sur l'écran d'options, presser Start et B en même temps. Vous pourrez choisir vos vies et le tableau de départ. Pressez A et Start pour jouer.

MASTER SYSTEM — ALTERED BEAST

On a beau être au moyen des dieux, il n'empêche qu'on n'est pas immortel. Ainsi, si une fois épuisé une trois vies vous désiriez continuer votre quête sachez que vous pouvez avoir jusqu'à quatre 'Continue'.
Pour le premier pousser la manette en haut à gauche puis appuyer sur les boutons 1 et 2 en même temps quand "game over" apparaît à l'écran. Le mot "Continue" passe de droite à gauche de l'écran.
Pour le deuxième, pousser la manette en bas à gauche puis appuyer sur les boutons 1 et 2 en même temps.
Pour le troisième pousser la manette en bas à droite puis appuyer sur les boutons 1 et 2 en même temps.
Pour le quatrième pousser la manette en haut à droite puis appuyer sur les boutons 1 et 2 en même temps.

MEGADRIVE — PHANTASY STAR II

Pendant les combats vus de dos, sélectionnez Bas pour les points de défense, Rude pour l'expérience, et Amy pour l'attaque. Sans rien faire d'autre, pressez droite, gauche, bas, haut et l'ennemi explosera automatiquement.

MEGADRIVE — SUPER MONACO GP

Passwords:
Brasil, minaret:
0960 40D3 2000 0100
000Q R123 4567 89AB
0CD1 F000 0000 0000
0000 0000 1200 E27C

France, minaret:
0176 7403 2000 0300
000A R123 4567 89AB
0CDE F000 000D 0000
0000 G000 2200 9560

Hongrie, minaret
1RB7 4A03 2000 0500
000A R123 4567 89AB
00DE F000 0000 00m0
0H00 G000 3200 7809

West Germany, minaret:
11AW EC92 0000 0400
000C B123 4567 89AB
0CDE F800 0000 00m1
0000 GG00 4100 8407

Pour changer d'écurie, prenez comme adversaire le pilote juste au-dessus de vous
Pour chaque circuit il convient de bien choisir le mode des vitesses (beaucoup de chicanes= automatique.
Peu de chicanes et voupes assez serrés= 4 vitesses.
Presque que des lignes droites ou virages doux: 7 vitesses, vitesse de croisière 5 ou 6

MASTER SYSTEM — RAMPAGE

Quand Game Over apparaît en haut de l'écran, appuyez en même temps sur les deux boutons et on bas a droite, vous aurez alors trois vies supplémentaires. Ceci marche tout le temps, sauf dans la dernière ville.

MEGADRIVE — REVENGE OF SHINOBI

Pour commencer, allez dans les options. Prenez 0 shurikens et attendez 20 secondes, vous les obtiendrez en quantité infinie. Choisissez également le level "easy", vous pourrez effectuer des sauts d'une plus grande amplitude en rappuyant sur le bouton de saut (il vous sera possible de tirer en même temps).

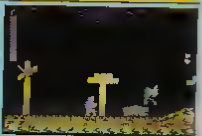
MASTER SYSTEM — R-TYPE

Pendant le compte a rebours dans l'ecran Continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous entendrez alors un "SOUND TEST" Mettez vous sur le musique "00" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton 2 du joystick et diriger le manche de joystick a GAUCHE. Vous verrez apparaitre le son 95, placez vous sur le son 75 Ensuite faites jouer tous les sons compris entre le numéro 75 et 30, revenez a l'ecran Continue et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de credits, recommencez l'operation 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 credits

Augmentation des credits lorsque vous perdez toutes vos vies, Game Over apparaît Tournez le manche de la manette dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois et les crédits montent jusqu'a 12.

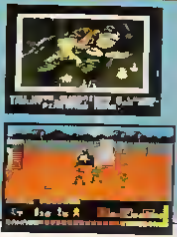
MASTER SYETEM — GHOULS'N GHOST

Après avoir allumé la console, faites quatre fois Reset. Quand l'écran de presentation apparaît, faites haut bas gauche, droite. A ce moment, vous devriez entendre un son. Si c'est le cas, pressez Start pour sortir l'écran de sélection et une fois que vous y etes, faites B et Start pour commencer le jeu. Plus rien ne peut arrêter Arthur



MASTER SYSTEM — OPERATION WOLF

Pour pouvoir choisir la vitesse de déplacement du viseur de votre pistolet, brancher une manette dans le port 2 et appuyer sur le bouton 1 a la page de presentation. Vous pourrez choisir 'slowest' (tres lent), 'slower' (lent), 'medium (moyen), 'faster' (rapide) et 'fastest' (plus rapide)



MASTER SYSTEM — SHINOBI

Quand on arrive au tableau 4 et si on veut le pistolet, faire haut, bas, 2, haut, bas et appuyer très vite sur Reset.

Pour aller du troisième tableau au huitième, appuyez sur les deux boutons et sur Bas.

Vous pouvez choisir votre niveau de départ en appuyant en BAS à GAUCHE et sur le bouton 2 simultanément, quand les yeux du ninja apparaissent avant le titre, il y aura écrit MISI ce qui veut dire Mission 1. Score 1, vous pouvez changer le niveau avec la manette.

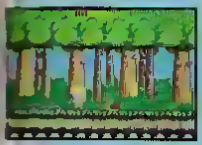
Dans le test son, il existe un tableau secret. Pour le voir, faites avec le paypad 7437481. Vous pourrez choisir le niveau de difficulté et maîtriser le personnage.

Pour pouvoir recommencer au tableau où vous avez perdu (sauf au premier), dès que Game Over apparaît, appuyez une fois sur le bouton 1, puis environ neuf fois sur le 1 et le 2 alternativement, puis une fois sur le 2 pour terminer. Ceci ne marche qu'une fois.

MEGADRIVE — ZOOM

Voici une astuce vous permettant de découvrir de nouveaux niveaux sur la page de présentation, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite puis pressez A puis R. Un nouveau menu apparaît avec de nouvelles options.

MASTER SYSTEM — WONDER BOY

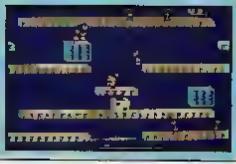


Dès que l'écran de titre apparaît, appuyer sur 1-1-2-2 puis maintenir les boutons 1 et 2 enfoncés puis appuyer rapidement sur le HAUT ou la DROITE de la manette suivant le monde où vous voulez vous rendre.

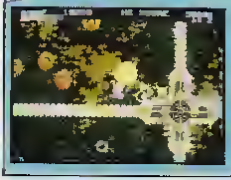
Il y a un Select Round dans ce jeu. Pour l'obtenir, faites au 2ème écran: en haut, deux fois bouton un, deux fois bouton 2, et les deux boutons

MASTER SYSTEM — TEDDY BOY

Pour avoir les Continue, attendez le titre après Game Over et faites haut, bas, gauche, droite puis sélectionnez l'option Continue.



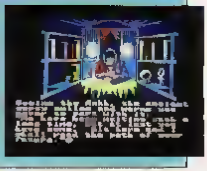
MEGADRIVE — THUNDERFORCE II



Pour continuer une partie là où vous êtes mort, pressez A et Start. Il existe un tableau d'options, que l'on obtient à partir de la page de présentation en pressant B et Start.

MASTER SYSTEM — ULTIMA IV

Pour pouvoir avoir le métier de Paladin, choisissez "Initiate New Game" (commencer une nouvelle partie) à la page de présentation. Allez ensuite chez la diseuse de bonne aventure et donnez comme réponses aux questions A, A, A, puis R, D, R et enfin A.

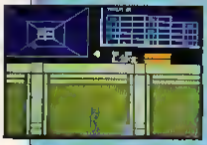


MASTER SYSTEM — ZILLION

On peut avoir des vies infinies. Il faut pénétrer une carte dans un ordinateur en même temps que vous êtes superposé à un vaisseau. Une fois dans l'ordinateur, rentrez la commande de sauvegarde puis retirez la carte et là, vous êtes immortel.

Au début du jeu, allez dans votre vaisseau même si vous n'avez pas perdu d'énergie. Vous recommencerez alors le jeu avec une deuxième quête.

MASTER SYSTEM — CYBORG HUNTER

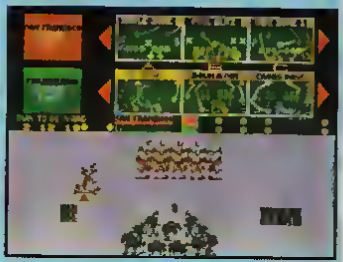


Quand on est chasseur de cyborgs et que la destinée de l'univers est entre vos mains, on ne refuse pas un peu d'aide. Ainsi pour recommencer la partie où vous l'avez perdue, poussez la manette vers le haut en appuyant sur les boutons 1 et 2 en même temps.

MEGADRIVE — LAST BATTLE

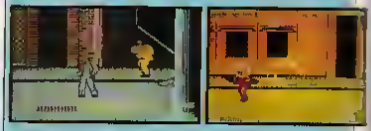
Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A, B, C et Start lorsque Game Over s'inscrit. Pressez Start plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Mettez le joypad vers le haut, une fois si vous avez perdu au niveau 2, deux fois si vous avez perdu au niveau 3, etc. Vous pouvez maintenant tout lâcher et appuyer sur Start pour commencer.

MEGADRIVE — JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL



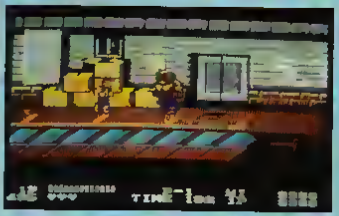
Pour jouer sur la neige mettez l'option New-Playoff puis essayez prendre le match Pittsburgh et Buffalo.
Pour jouer sur la boue prenez Playoff et donnez le code 66666600 et ensuite le match Pittsburgh et Denver

MASTER SYSTEM — DEAD ANGLE



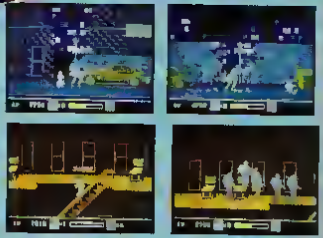
Pour choisir son niveau de difficulté à la page de presentation appuyez sur le bouton 1 ou 2 de la manette 2

MASTER SYSTEM — DOUBLE DRAGON



Des que vous apparaissez dans le temple, Billy et Jimmy doivent s'entretuer avec seulement des coups de pieds vers l'arrière en sautant. Quand ils seront morts, le message "Push Start" s'inscrira et alors vous aurez des vies infinies.

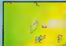
MEGADRIVE — MOONWALKER



Au stage 4, dans la caverne, devant les araignées mortes, appuyez sur B et haut, des grottes secrètes apparaîtront. Sous la cascade: même manoeuvre et même résultat

MASTER SYSTEM — ENDURO RACER

A la page de présentation faites haut, bas, gauche, droite et vous obtiendrez un select round de 1 à 10.



MASTER SYSTEM — FANTASY ZONE

Durant la démo, pressez le bouton directionnel de haut en bas au moins cinquante fois et démarrez le jeu. Vous aurez 1000 000 $, allez acheter neuf appareils pour 900 000 $.

MEGADRIVE — SPACE HARRIER 2

Pour obtenir le tableau d'options, pressez A, B, C à partir de la page de présentation.

MASTER SYSTEM — GALAXY FORCE

Si vous parvenez à détruire les quatre planètes sans Continue, il y aura une autre fin.

ULTIMA Games

ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 66
ULTIMA PARIS REPUBLIQUE
5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 66
ULTIMA LILLE
72 Rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 92 09 09 Fax. 20 57 38 26

TOUT POUR SEGA AU MEILLEUR PRIX

Exemples:

SEGA 16bits + 1 jeu + 1 manette 1290F
ARCADE POWER STICK 390F
PRO 2 [illegible] 125F
PRO 1 [illegible] 250F

VOUS CHERCHEZ UN PRODUIT
APPELEZ LE (1) 42 94 97 14
ou le (1) 43 38 96 31

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET
en renvoyant le bon de commande ci-dessous
accompagné de 2 timbres à 2F30

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à retourner à ULTIMA PARIS 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 [illegible]

Nom
Prénom
Adresse

CB n
date d'expiration
Signature

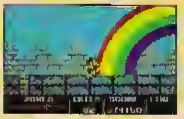
Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 100F

SOMMAIRE

LES MEGA JEUX

MEGADRIVE

Revenge of SHINOBI 12
Mickey Castle of illusion 42



MICKEY
CASTLE OF ILLUSION

MASTER SYSTEM

Indiana Jones 28
Fire & Forget II 54
Alex Kidd in Shinobi World 61
Wonder Boy III 78

WONDER BOY III

SPECIAL

Dossier

LA GAME GEAR 8

Reportage

SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI 52

LE FORUM

Courrier de Sonic 4
En Bref 6
Les secrets de Maître SEGA 34
En detresse 58
Petites annonces 76
Hit Parade 76
Les dernieres sorties 93
Les prochains jeux 93
Concours Sega 98
MEGA FORCE N°2 99

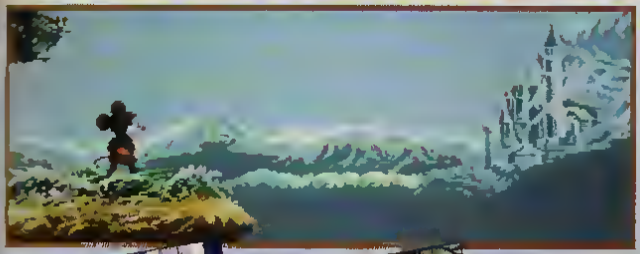
CASTLE OF ILLUSION

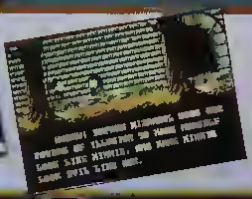
Starring

MICKEY MOUSE

MEGADRIVE

Mickey et Minnie dansaient tranquillement dans les prés, quand l'horrible sorcière Mizrabel vint enlever la belle Minnie. Elle la retient prisonnière dans son château maléfique. Mickey s'y rend, et là, un vieil homme lui apprend que pour délivrer Minnie et faire disparaître Mizrabel, il doit récupérer les 7 joyaux de l'arc-en-ciel qui se trouvent à l'intérieur, dans 7 mondes d'illusion.





DIFFICULTY
NORMAL
SOUND TEST
SOUND 01
CONTROL
A-SHOT
B-SHOT
C-JUMP ATTACK
PRESS START BUTTON - EXIT

LA FORET ENCHANTÉE

1. Mickey ramasse les pommes, les items de ce niveau et pourra ainsi tirer sur des ennemis gênants

2. Mickey s'accroche à la liane et récupère deux étoiles de power

3. Attention, ces fleurs lancent des pépins empoisonnés. Comme d'habitude sautez dessus pour les éliminer

4. Autre type d'ennemis, les champignons. Ne gaspillez pas vos tirs, sautez dessus pour les supprimer, ils sont peu dangereux.

9. Dans cette descente qui mène à la sortie vous serez poursuivi par une grosse pomme. Foncez restez dans le creux du bas de la pente, et laissez passer la pomme au dessus de votre tête

5. Sautez par dessus ce trou, il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur. Mickey y perdrait même une vie

7. Premier objet un peu caché un sac de 10 items

Légendes :

- M : Mickey
- Vie
- Energie
- Munitions
- Diamants
- Armes
- Inverseur
- Energie cachée
- Clé (2)
- Sortie
- B : Bonus
- H : Haute
- D : Départ
- Tombe
- Sens de rotation

6. Pour les trous plus larges il faut sauter de liane en liane. Une bonne synchronisation est nécessaire

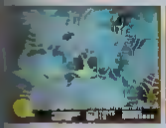
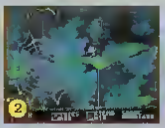
8. Une vie à récupérer. Il faut lâcher la liane juste quand on atteint le tronc

1 Sautez de feuille en feuille, en faisant attention de bien tomber sur les feuilles qui se déplacent de gauche à droite et de droite à gauche

2 Hop, encore une étoile de power

3 Malgré le côté mignon de ces araignées, faites attention, ne passez que quand elles sont remontées sur le fil.

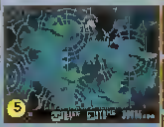
4 Bien calé sur cette feuille qui se déplace, laissez vous tomber au bon moment pour attraper l'étoile d'énergie

1 Dans cette section aussi il faut ramasser des pommes pour les [illegible] plus tard, en tant qu'ammo. Montez en haut de l'arbre en sautant de branche en branche

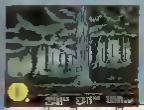
2 Les champignons sont encore présents, mais cette fois ce sont des fantômes. Même technique que d'habitude : il faut sauter dessus

5 Voilà, il ne reste plus qu'à sauter pour atteindre la sortie



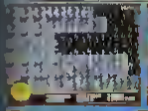
3 Pour avancer et progresser, il faut sauter de fantôme en fantôme

5 L'entrée d'un souterrain qui, vous le verrez, est particulièrement intéressant.



4 En haut de cet arbre 3 diamants, 4 pommes et une étoile

9 Un sac de 10 items.



6 Un passage secret, il suffit de sauter à travers le [illegible] façon passe-muraille

7 Et voilà la salle secrète qui vous rapportera points et énergie

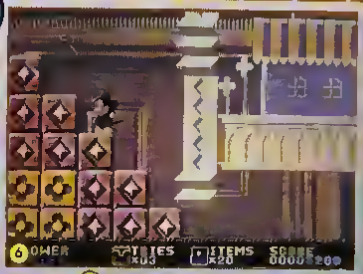
8 Et, entrée de la grotte qui mène à la sortie. Il faut sauter à partir d'une des branches du dessus arbre

11 Avant de rejoindre la sortie et si vous manquez de power, passez prendre cette étoile

10 Attention aux champignons fantômes qui sortent du sol et du plafond. Le meilleur moyen pour passer est de leur tirer dessus avec les pommes que vous avez ramassées.

Le boss de ce niveau est une portion d'un tronc d'arbre. Il roule sur le sol, de gauche à droite et de droite à gauche. Pour l'éviter vous n'avez qu'à sauter dessus. Attention, quand il frappe l'arbre des glands tombent du ciel, si vous vous placez complètement à gauche de l'écran, vous ne serez jamais touché par ses projectiles. Pour éliminer le boss, il faut lui sauter dessus quand il est de face, quand vous voyez ses yeux et sa bouche.

LE MONDE DES JOUETS



6 Et, enfin, la clé qui vous permettra d'ouvrir la porte qui se trouve au début du tableau et de passer à l'étape suivante

5 Une étoile de power, ne l'oubliez pas si vous manquez d'énergie.

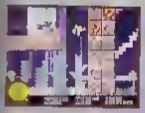
4 Pour atteindre ce sac de 10 items il faut attendre le passage de l'avion, sauter dessus et sauter encore pour attrapper le sac

3 Les têtes sur ressort sortent de temps en temps de façon aléatoire Pour passer de cube en cube sautez sur leur tête quand ils sont déjà sortis, ou sautez et partez vite de la surface du cube

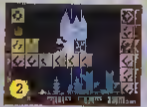
1 Tres rapidement Mickey se trouve devant la sortie, mais la porte est fermée a clé Il faut aller la chercher, tout en haut du niveau et redescendre

2 Quand vous montez les escaliers de cubes faites attention aux soldats qui descendent

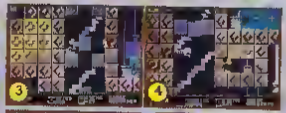
1 Le premier sac d'items à récupérer dans ce niveau. Il faut, le plus simplement du monde, utiliser les ressorts pour atteindre la plateforme



2 Dans ces blocs jaunes se trouve une étoile de power cachée. Regardez bien derrière quel cube, et tirez pour la faire apparaître

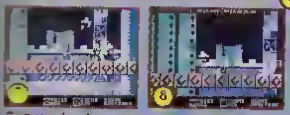


3 4 Utilisez les blocs bleus qui se déplacent pour descendre, passant de bloc en bloc, puis passez par ce passage dissimulé pour détruire les deux blocs jaunes du bas et gagner une étoile de power



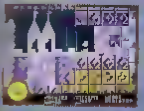
6 Encore des cubes bleus qui montent et descendent et un sac de 10 items

5 Ces blocs de "gélatine" ne sont pas dangereux, il suffit de ne pas rester trop longtemps sur place. Sinon, Mickey s'enfonce.

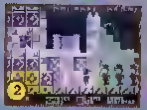


7 Ce clown jongleur sur son monocycle est particulièrement fourbe, quand vous l'éliminez en lui tombant dessus, il disparaît, mais son vélo-une-roue revient vite, et vous devrez l'éviter

9 Un peu avant la sortie, vous trouverez encore une étoile cachée, dans le premier cube du haut.



1 Premier objet à ramasser un sac de 10 items



2 3 Particularité de ce niveau, il est possible de renverser l'écran en passant sur l'icône qui représente deux petites flèches. Les ennemis qui étaient présents à ce moment là se trouvent catapultés et s'écrasent

6 Juste avant la sortie, deux étoiles de power, puis direction le boss de fin de niveau

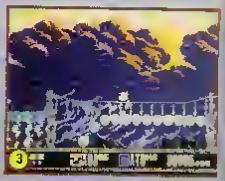
1 L'écran est à l'envers, mais c'est tout à fait normal. Mickey est passé sur une icône de renversement un peu plus tôt. Ici vous allez récupérer deux sacs d'items et une étoile

5 Pour atteindre cette étoile et la boule bleue, le projectile, vous devrez sauter sur les soldats qui arrivent, pour aller plus haut.

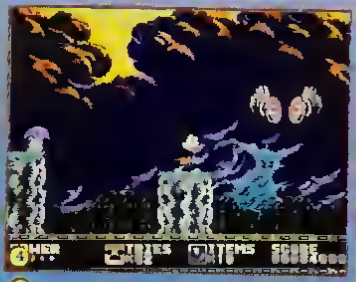
Juste après sa formation le boss de fin, un gros clown, se met à sauter dans tous les sens. Quand il s'immobilise, baissez vous, car il balance ses bras extensibles. Ensuite il projete des ressorts partout, utilisez l'un d'entre eux pour sauter sur la tête du clown

LA TEMPÊTE

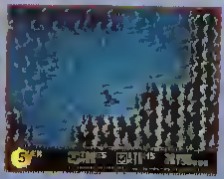
① ② Dans ce souterrain à cet endroit, il y a un passage secret La salle à découvrir derrière contient des diamants et un sac de 10 items



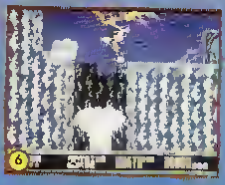
③ Attention aux ponts, il faut passer sans s'arrêter, les rondins tombent au fur et à mesure de votre avancée



④ Des poissons tres dangereux sortent des trous Juste a gauche, il faut plonger pour rejoindre la sortie



⑤ Nagez un peu, et laissez vous entraner par le courant qui vous emmènera à la sortie

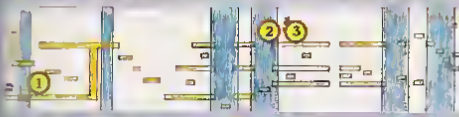


⑥ Voilà où vous mène le courant vous n'avez plus qu'a sauter pour passer au niveau suivant.

Les chutes d'eau sont inoffensives mais les chauve-souris elles ne le sont pas. Inutile de gaspiller des munitions, sautez au-dessus de ces volatiles.

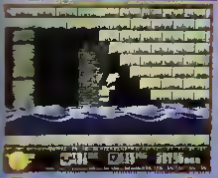
2 Un des deux bonus de cette section un sac d'items

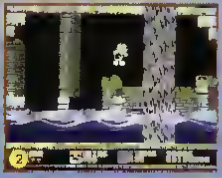
3 A droite de la photo la chute d'eau qui revient tout au long du niveau Attention, celle-ci est mortelle

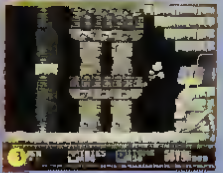


4 L'autre élément à récupérer, une étoile de power Le passage est délicat, les plateformes sur lesquelles on saute sont toutes petites

5 La sortie du niveau avec les poissons qui sautent et la chute d'eau mortelle





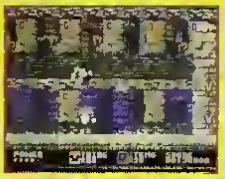


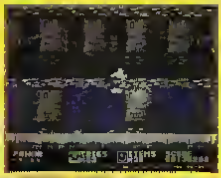
3 La sortie qu'il faut atteindre le plus rapidement possible pour ne pas se faire emporter par l'eau.

La difficulté de ce niveau vient du fait qu'il faut être parfaitement synchronisé. Des vagues de flotte arrivent de façon régulière. Pour ne pas noyer Mickey il faut sauter sur les petites plateformes redescendre au moment où la zone creuse de la vague apparaît, et foncer le plus vite possible et sauter sur une autre plateforme.

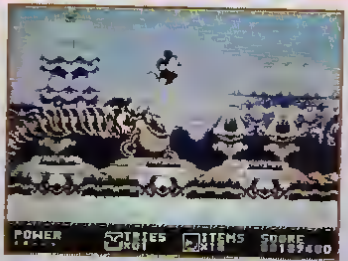
2 L'un des deux bonus du niveau, une étoile power.

Pour éliminer le boss de ce niveau il convient de bien tendre l'oreille la vôtre pas celle de Mickey. Au moment où vous entendez le bruit du saut du triton qui est votre ennemi ici, sautez en l'air pour lui retomber dessus au bon moment. Si vous le touchez, il part vers la droite et pousse un morceau de la colonne. Il faut faire cette opération 5 fois.

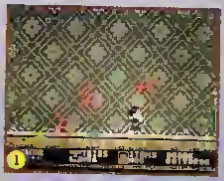




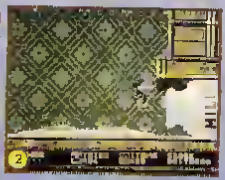
LA BIBLIOTHEQUE



Une fois les trois premiers niveaux terminés, un escalier apparaît et vous mène aux niveaux suivants



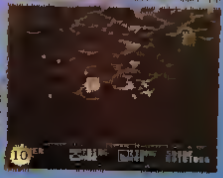
1 Les lettres sautent et rebondissent Il faut, alternativement, sauter par dessus et passer en dessous



2 Cette bouteille de lait vous mène à une section, pleine de confiseries, où vous trouverez le joyau suivant

7 Après avoir sauté en vous accrochant au cordon de l'ampoule électrique, foncez très vite car le sol s'écroule sous vos pieds

8 Attention aux livres qui tombent Il suffit de se baisser en se plaçant dans les creux



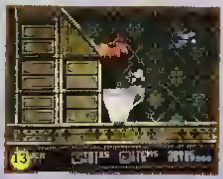
9 10 Si vous entrez dans cette tasse vous ferez évoluez Mickey dans une mer de thé, au milieu de morceaux de sucres Il y a tout de même 10 diamants à récupérer

11

11 L'entrée d'un passage secret

12

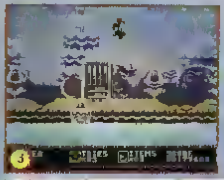
12 Sautez sur les lettres pour atteindre les deux étoiles et le sac d'items



13

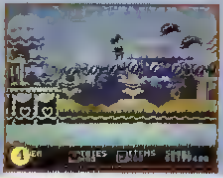
13 Quand vous dévalez la pente, la pomme vous suit de près pour vous écraser. Dans cette tasse vous pouvez récupérer 10 pommes

3 A l'interieur de la bouteille, de nombreux pieges. Ici des dauphins en sucre qui sortent de la chantilly, sautez de tartelette en tartelette



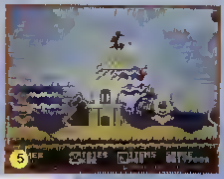
3

4 Un des ponts de bonbons. Celui-ci bouge dangereusement



1

5 Ces gauffres tournent de façon circulaire, sautez dessus pour récupérer des items, les pommes



5

6

6 La sortie où vous gagnez le joyau vert

Le boss de cette fin de niveau ressemble beaucoup à Elliott le dragon, mais en rouge et méchant. Pour l'éliminer placez-vous au milieu et sautez dès qu'il apparaît afin de lui retomber sur la tête au bon moment

n° I JUILLET/AOUT

PARAIT TOUS LES 2 MOIS

LES NOUVEAUTES

Zapping

les jeux qui viennent de sortir

Sonic	84
Strider	86
Populous	87
Wrestle War	88
Summer Games	88
Golden Axe Warrior	89
Forgotten worlds	90
Spiderman	91
Dynamite Duke	92
Pacmania	93

CONSOLE, ne vois-tu rien venir? 94

Les previews

PHANTASY STAR III, ACE OF ACES, ALIEN STORM, FINAL BUBBLE BOBBLE BONANZA BROTHERS, STREET KARATE, MERCS, FANTASIA, SHINING IN THE DARKNESS, MASTER CHESS.

MEGA FORCE est edité par Mega Press, S.A.R.L. au capital de 150 000F
▪100 Avenue du General Leclerc, 93500 Pantin ▪ Tel : (1) 48 43 09 91, Fax (1) 48 43 09 58.
▪Directeur de la publication: Marc Andersen
▪Redacteur en chef: Alain Huyghues Lacour
▪Maquette: Yves Raymaud, Jean Jacques Dupuis, Francois Plassat▪Illustrateur: Alain Bertrand
▪Pubbcite: Isabelle Weill▪Directeur des ventes: Michel Yatca, tel. (1) 45023 25 60 Terminal
EB6▪Modification et service de reassort: N'vert. (1) 05 19 84 57▪Photogravure: PPO▪Imprimerie: JL Sa, PPO▪Distribution: Transports Presse
▪Tous droits de reproduction reserves▪Depot legal a parution▪
Merci a William Menim pour son aide dans Shinobi
Ce N comporte un encart d'abonnement et de sondage non folioté et un poster en page centrale.
Illustrations SONIC (c) et Mickey (c) Disney

Tirage de ce numero: 100 000 exemplaires

EditO

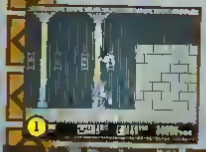
Il etait temps que les Segamaniaques aient leur magazine, c'est aujourd'hui chose faite. Mega Force est votre journal, aussi nous comptons sur vous pour repondre à notre sondage, car votre avis est precieux. Nous espérons que vous serez nombreux a ecrire pour nous faire part de vos souhaits et de vos critiques (les compliments sont egalement bienvenus).
Toute l'equipe de Mega Force va jouer tout l'ete a la recherche d'astuces, de passages secrets et de cheat modes, afin de vous préparer un numero maousse pour la rentrée. Pendant ce temps, passez de bonnes vacances et n'oubliez surtout pas de glisser une Game Gear dans votre sac de voyage.

Séga, c'est plus fort que nous!

Sonic

LE CHATEAU

1 2 Pour atteindre une petite pièce qui contient deux étoiles et 4 items, sautez sur l'armure au moment où l'indique la photo

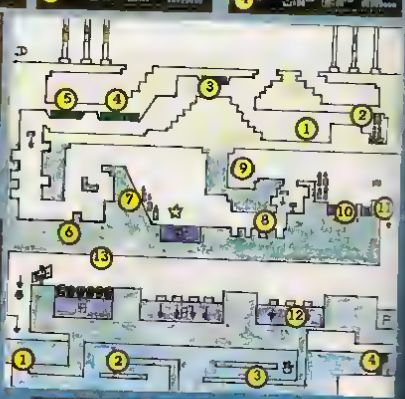


3 Pour passer, laissez tomber le premier bloc, puis quand il remonte foncez. Les autres blocs tombent derrière vous, sans vous toucher

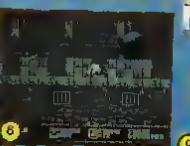
4 Le premier, le troisième et le cinquième bloc tombent. Il suffit de vous placer sous les autres et d'avancer petit à petit

5 Ici, ce sont les bloc 1 et 4 qui tombent. Vous pouvez rester sous le 2 et le 3 suffisamment longtemps pour que les autres remontent.

6 Mickey Indiana a intérêt à foncer, il est poursuivi par une grosse boule noire



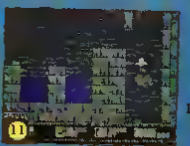
7 En bas de cette pente, une étoile à récupérer et un bain d'acide. Sautez dès que vous êtes au bord du bac



8 Une autre boule. Placez vous dans le troisième trou baissez vous, puis quand la boule revient et vous passe au dessus de la tête, continuez votre chemin.

9 Histoire de se faire des points voici quatre diamants

10 D'autres bacs d'acide, plus petits, mais dangereux aussi car des bulles sortent et s'élèvent dans les airs

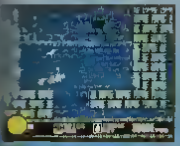


11 Cette portion de plateforme va se mettre à tomber quand vous allez vous placer dessus, mais arrivé en bas il faudra sauter vers la gauche pour ne pas peir dans un bain d'acide

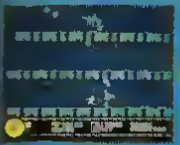
12 Le plus grand des bains d'acide que vous franchirez en sautant de plateforme en plateforme

Dernière difficulté du [illegible] un pont en têtes de [illegible] qui bouge avec des chauve-souris qui passent [illegible] tous les sens

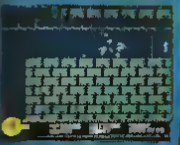
[illegible] avoir récupéré un [illegible] joyau vous voilà [illegible] dans les caves [illegible] d'eau du chateau.



[illegible] passages s'offrent a [illegible] prenez celui du haut



[illegible] faudra passer par le bas.



[illegible] atteindre la sortie et [illegible] le dernier tableau [illegible] ce jeu.

6

Et encore deux étoiles les programmeurs avaient conscience des difficultés qui vous attendent

5

La petite plateforme tourne les chauve-souris vous attaquent, mais vous ne devez sauter que quand le pendule est suffisamment près de vous

4

Deux étoiles Merci Ce niveau étant difficile a passer elles risquent d'être très utiles.

3

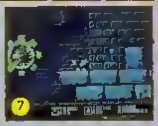
Les pilons tombent alternativement, passez quand ils remontent

2

Quand vous sautez sur ces petits engrenages, ils ne supportent pas votre poids et tombent Dépêchez vous donc de passer d'engrenage en engrenage

7

La sortie, enfin, avec une dernière chauve-souris qui tente de vous arracher un rond de power



1

Les petites plateformes tournent il faut bien synchroniser son saut pour passer de l'une à l'autre

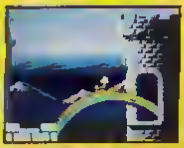
LE COMBAT FINAL

Ce boss est très vicieux regardez son air Il va tenter de trouer la petite souris a l'aide d'un couteau mais juste avant de frapper il laisse voir un sourire sur son visage. C'est a ce moment précis qu'il faut sauter et lui retomber sur la tête Vous gagnerez ainsi le dernier joyau du jeu

Mickey étant maintenant en possession des 7 joyaux de l'arc en ciel il peut se rendre sur les remparts du chateau jeter les joyaux en l'air qui forment alors un pont multicolore qui lui permet de rentrer dans la tour où Mizrabel retient Minnie prisonnière

Le combat que vous allez livrer maintenant est très difficile L'idéal est de vous placer sur les deux petites plateformes du haut d'attendre que la sorcière se réforme et de lui sauter dessus. Il faudra lui tomber dessus 5 fois

Si vous réussissez a l'éliminer la magie de l'amour s'opérera, ce qui aura pour effet de libérer Minnie et de rendre la sorcière gentille et serviable Elle vous emmenera alors sur son balai, pour vous éloigner du château qui est en train de s'écrouler



EN COULISSES

Sega, c'est plus fort que toi

Depuis le 26 juin, vous pouvez voir à la télé quatre spots de publicité différents pour Sega. Il y a quelques semaines, nous avons pu assister au tournage de ces publicités, grâce à l'agence Lintas, qui a conçu et réalisé ces quatre films.

Les concepteurs de ces pubs ont choisi d'illustrer le slogan Sega, c'est plus fort que toi en partant du personnage de Maître Sega, l'homme qui sait tout (quand vous téléphonez à Sega pour demander de l'aide dans un jeu, c'est Maître Sega qui vous répond). Il connaît tous les jeux de A à Z. L'idée était de représenter les consoles Sega par un personnage tout-puissant, dont la voix jaillit de nulle part. Un humain va tenter de l'affronter mais bien sûr n'y parviendra pas, car Sega, c'est plus fort que toi !

L'humain qui va tenter sa chance dans ces films n'est pas un acteur de métier mais un professeur de musculation baraqué comme une armoire normande (voir photos) auquel le réalisateur a fait faire une crête de cheveux punk pour renforcer le côté post apocalyptique et cyberpunk des pubs. En effet, tout se déroule dans un futur plus ou moins proche, assez proche de l'univers de Mad Max dans la gare désaffectée de Los Angeles le héros arrive à moto en défonçant les portes vitrées visiblement prêt à tout. Il va défier Sega.

Il s'approche d'une console, sort une cartouche de sa poche et l'insère d'un coup de poing dans la console. A partir de là, les images du jeu al-

[illegible] le [illegible] hero [illegible] se tord [illegible] danser comme [illegible] Moonwalker [illegible] d'eau comme dans [illegible]

Il y a quatre spots en tout, [illegible] basés sur la Master System et font 30 secondes le quatrième basé sur la MegaDrive fait 45 secondes au [illegible] 30 à la télé. C'est le seul qui bénéficie d'un commentaire technique, mettant l'accent sur le mi[illegible] son stéréo, le nombre de couleurs...

En tout une cinquantaine de personnes ont participé à ces [illegible] 20 personnes pour le tournage proprement dit, 10 personnes pour la production (conception story boards, administration, etc.) 15 personnes pour la création des effets spéciaux et enfin 5 pompiers pour éteindre les incendies provoqués par les explosions (projection de boules de feu, moto qui explose...) construction des décors, à elle seule, a pris 3 semaines !

Le storyboard, avant de tourner les créateurs du scénario font dessiner plan par plan, tout le clip. Les légendes en dessous indiquent ce que prononce Maître Sega, en voix-off.

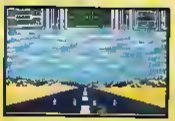
Il a fallu à [illegible] de tournage pour que Jerry Myers réalise ces spots. Ce n'est pas un inconnu : il a réalisé entre autres la pub Golf GTI dans laquelle un gamin explique que ses copains ont un château des bijouv et qu' demande à son père : "Et nous, qu'est-ce que je leur dis qu'on a ?" la pub pour les téléphones SFR ou un jeune type propose à un papy de le raccompagner chez lui et l'invite à téléphoner à sa femme de sa voiture (Il deviendra quelqu'un le petit, si la ville ne nous le bouffe pas) la pub pour Xerox ou un Indien lavaro découvre la réduction de taille par photocopie, la pub pour Citroën ou une nana en bagnole fait la course avec un rappeur à vélo, etc.

Les quatre spots sont axés respectivement sur Shinobi Moonwalker Mickey et Super Monaco GP et Strider pour la Megadrive. Tous les effets spéciaux sont réalisés en direct; ce sont de véritables explosions et de véritables pluies de feu, pas de simples trucages vidéo.

Essayez de voir ces pubs qui passeront tout l'été : elles sont vraiment spectaculaires. ■

Dessin préparatoire pour le décor de la gare désaffectée.

La terre est en danger: un convoi chargé d'une bombe atomique se dirige vers la ville où se tient le plus grand congrès de scientifiques jamais organisé. Vous prenez la route à bord de votre véhicule ultra-perfectionné pour éliminer ces criminels

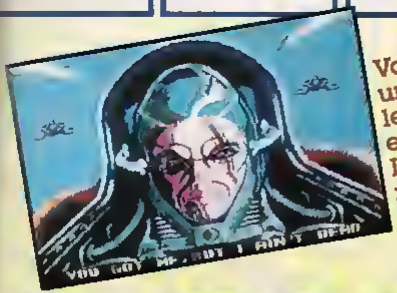


Le fuel étant limité, il faudra ramasser un maximum de bidons dès qu'ils se présenteront à vous

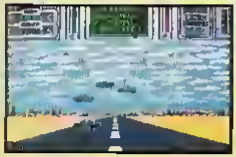
Pendant que les jumpers sont au sol, profitez-en pour les éliminer. Sinon, vous serez obligé de voler et de dépenser du kérosène

Des motards qui se déplacent en formation. A chaque fois que vous détruisez une vague complète, vous récupérerez un bonus

Voici le leader du niveau 1. Très facile à détruire car très vulnérable dû au stock de fuel qu'il transporte

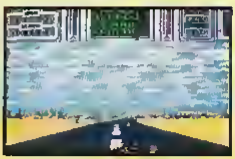


Vous avez gagné une bataille, mais le combat n'est pas entièrement terminé. Le chef du convoi vous réserve encore de belles surprises.

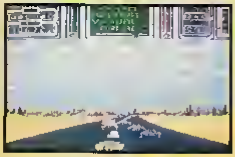


Pour éviter les Fire Birds et leurs vrilles meurtrières, il est conseillé de se placer sur le côté

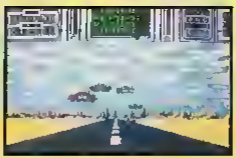
Ne restez pas en l'air, les mines flottantes n'auraient pas de pitié pour vous



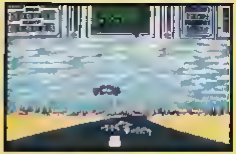
Ramassez ce container d'armes qui contient quatre missiles à têtes chercheuses



Une formation de jeeps vous fonce dessus. Si vous les détruisez tous, vous gagnerez un bonus

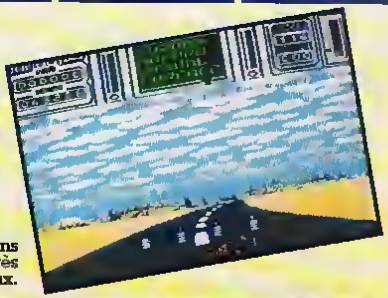


Des Fire Birds en formation, il est très déconseillé de tenter de les détruire en l'air. Restez au sol



Un moyen simple et très efficace de supprimer des ennemis au sol volez au dessus d'eux et bombardez-les de missiles

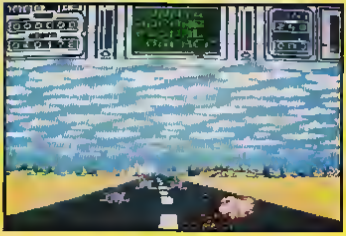
Le leader du niveau 2 ne vous approchez pas trop, ce camion largue des mines sur la route



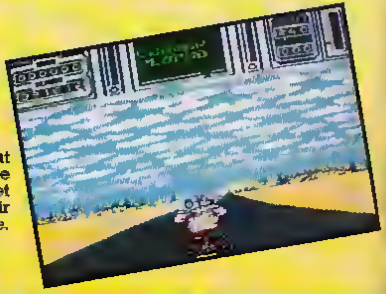
Choisissez le bon container, certains d'entre eux sont suivis de pièges très dangereux.

Attention aux bombes thermiques Elles explosent quand vous vous approchez. Deux solutions s'offrent à vous les survoler ou les détruire à distance

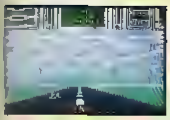
Plus vous avancez dans le convoi, plus les jumpers deviennent agressifs



D'autres patrouilles de motards, mais attention, ils sont de plus en plus nombreux

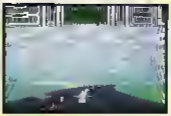


Et hop, le leader du niveau 3 Il faut d'abord détruire les trois boucliers de protection qui gravitent autour de lui, et qui renvoient vos tirs, avant de pouvoir toucher le véhicule lui-même.



Au sol se trouve une bombe armantée qui vous fera exploser uniquement si vous decollez

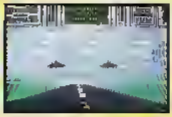
Ces deux mouchards préviendront la milice si vous ne les détruisez pas



Pour la suite des combats, vous devez absolument ramasser ce bidon de kérosène, mais en faisant attention aux mines.

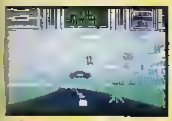
Une attaque de bomber Ces ennemis lâchent des bombes qui forment des cratères sur la route Certains d'entre eux vous suivent jusqu'à ce que vous les détruisiez

L'ennemi le plus détestable le sucker Il se pose sur vous et vous pompe votre fuel Une fois rassasié il s'enfuit, et c'est à ce moment que vous le détruisez pour récupérer un banl complet de fuel Une astuce si vous n'avez plus beaucoup de fuel, et qu'un sucker apparaît, laissez vous pomper, et opérez comme indiqué pour refaire le plein.



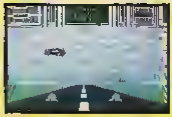
Encore plus difficile deux bombers à la fois La route va ressembler à du gruyère

Détruisez ce nid volant avec le tir normal, vous récupérerez alors un œuf d'invincibilité.

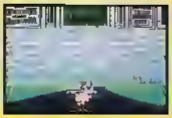


Détruisez tous les mouchards, sinon une milice particulièrement difficile à détruire viendra vous titiller

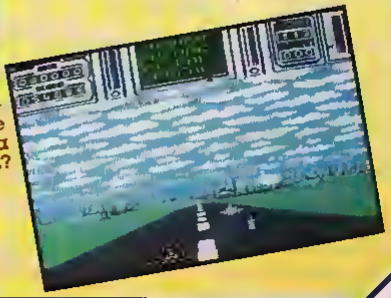
Parfois, il faut choisir Fuel ou kérosène, entre les deux mon cœur balance



Encore des bombes thermiques qu'il est bien évidemment conseillé de survoler



Le leader du niveau 4, très costaud, qui vous balance des missiles sans arrêt



Juste le début du niveau 5, pour vous laisser découvrir le reste vous-même. faut-il ramasser ce bidon de fuel, au risque d'exploser sur la mine qui est juste après?

EN DÉTRESSE...

Vous êtes bloqué dans un jeu? Pas de panique, écrivez-moi et je publierai votre question. Si vous connaissez la réponse à certaines des questions qui sont publiées ici, n'hésitez pas à secourir vos petits camarades en m'envoyant la réponse (pensez à préciser le nom de celui qui a posé la question, et envoyez l'enveloppe à Mega Force, 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin).
Le secret, c'est l'entraide!

MEGA DRIVE

SHADOW DANCER

Salut. Qui peut me venir en aide?! Je suis bloqué au niveau de la statue de la liberté dans l'ascenseur. Comment passer le 2ème hélicoptère? merci d'avance

Jean Francois

MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILLUSION

J'ai un problème concernant la dernière étape du jeu, (là où il y a les cornflakes, les desserts, les gouttes de chocolat et les gâteaux) Je suis bloqué au niveau du monstre à la fin. Je ne sais pas comment le tuer et récupérer le joyau. J'ai tout essayé merci de m'aider

Jean Francois

MIRACLE WARRIOR

Je voudrais savoir où se trouve le temple final. J'ai tous les objets, les trois clés et tous mes camarades. Je suis perdu.

Marc

MEGA DRIVE

SHINOBI

Dans le labyrinthe du dernier niveau aidez moi de toute urgence ou je craque

Alain

MEGA DRIVE

MUSHA

Comment avoir plus de vies dans ce mega jeu ?

Gerard

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Lorsque j'arrive au 3ème château, qui apparaît plus tard sur l'écran, je ne peux pas le dépasser car je trouve des pics dans l'eau. Comment les passer? Y-a t-il une autre sortie? Comment faire?

Alain

PHANTASY STAR 2

Je l'ai eu, j'ai tué Dark Force mais MotherBrain c'est du coriace. Arghh je l'ai pas encore achevée. Pour ça une seule solution! May the force be with me... aidez moi

Marc

MEGADRIVE

PHANTASY STAR II

J'Y ARRIVE PAS!! AU SECOURS!! Après trois quart d'heure passées à entrer et sortir de la boutique de Paseo avec Shir au niveau 18, elle ne m'a volé que deux Star Mis tel des MILLIARDS de Hidapipe et Trimate dont j'ai absolument rien à battre !!! Pourquoi tant de haine ?Comment buter ce c... de Dark Force ?

Thierry

MEGADRIVE

ESWAT

Comment ouvre t-on à l' avant dernier tableau de Eswat les 3 grosses portes qui se trouvent en haut à gauche de l' écran?

Helene

Je suis bloqué au 6ème niveau. Comment arriver au chef et surtout comment le battre?

Michaël

Je suis coincé au 5ème niveau et ca m'énerve de plus en plus. Vite donnez moi une astuce

Yves

MASTER SYSTEM

ULTIMA4

Comment trouver le shrine de la spiritualité?

Claude

MEGADRIVE

LAST BATTLE

Y a t il des astuces dans ce jeu? vies infinies, passage secret etc ?aidez moi svp ce jeu est vraiment trop dur. Merci

Jean Jacques

MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER

Est- il possible de choisir la mission désirée? si oui, comment et à quoi correspond la fusée à gauche de l'écran lorsque a réussi à avoir les 7 chiffres d' un seul coup? Merci

Ilan

COURRIER

Cette rubrique est faite pour vous. Posez moi toutes les questions qui vous passent par la tête, et je tacherai d'y repondre. Pourvu que ce soit des questions sur Sega ou sur moi, bien sur! Envoyez-les a Sonic, Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

Sonic

Cher Sonic,
Sais tu s'il existera des jeux en 3D pour la Megadrive avec des lunettes pour voir le relief comme sur Master System? Et y aura t il des pedales pour jouer a Out Run?

Jeremie Bastien,
Le Cannet

Pour l'instant, je n'en ai pas entendu parler... mais qui sait? Il se pourrait que ça vienne plus rapidement qu'on ne le pense. Quant aux pedales, c'est malheureusement fort peu probable!

Cher Sonic,
Quelle est la meilleure machine, l'Amiga ou la Megadrive?

Simon Gariano, Toulouse

Ça depend. Si c'est pour dessiner pour faire de la musique ou du traitement de textes, c'est sans conteste l'Amiga. Mais si c'est pour jouer, c'est la Megadrive!

Cher Sonic,
Puis je savoir comment faire pour ecrire des jeux sur Master System?

Eric Lagut, Le Vesinet

Are... j'ai bien peur que la solution ne soit si simple qu'elle ne te fasse peur. Il suffit d'avoir environ deux millions de francs sur son compte en banque, d'etre un éditeur connu et d'etre agree par Sega. Malheureusement, on ne peut pas creer de jeux sur la Master System aussi facilement que sur un micro ordinateur. Cela dit, le choix des jeux existants est tout de même assez vaste, et rien ne t'empeche de proposer tes idees... si elles sont originales... a un editeur.

Cher Sonic,
A quoi sert le port d'extension a l'arriere de la Master System?

Marc Foulet, Mayet

Pour l'instant, je vais te dire franchement, je n'en sais rien! Ou plus exactement, je sais à quoi il pourrait servir, clavier, modem, un controleur comme par exemple un volant, ou une souris, mais je ne sais pas si ces produits vont effectivement voir le jour ou non.

Cher Sonic,
Le Light Phaser de la Master System est il compatible avec la Megadrive?

David Hellier,
Le Neubourg

Comme aucun jeu sur Megadrive ne l'utilise, je n'ai pas eu l'occasion de le tester. Des que c'est le cas, je te tiendrai au courant. En revanche... si tu utilises l'adaptateur SMS/Megadrive, tu peux te servir du Light Phaser et meme des lunettes 3D.

Cher Sonic,
Verra-t on un jour un jeu Mario Bros sur Sega?

Delphine Chales,
Alençon

Heim??? Dis donc, Delphine, les heros de Sega, c'est moi et mon pote Wonderboy, pas ce nain replet a l'appendice nasal surdeveloppé qu'est Mario! Chacun chez soi, et les vaches seront bien gardees! Si Mario pointe le bout de son gros nez ici, je me chargé de lui montrer la sortie a coups de pieds dans les fesses!

L'ÉVÉNEMENT

EN VENTE PARTOUT A PARTIR DU 18 JUIN

Ce Hors Série n'est pas compris dans l'abonnement Joystick

Alex KIDD in SHINOBI WORLD

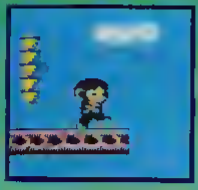
Après avoir cherché la bouie magique dans les étoiles perdues, délivré ses amis dans le monde des miracles et cherché le laisser-passer de sa salle de jeu (hé hé !) dans le monde de la haute technologie, Alex a enfin trouvé le repos et l'amour au côté de sa petite amie. Mais voilà que le Ninja de l'Ombre, banni de la Terre il y a 10 000 ans, réapparaît et l'enlève. Ayant reçu le pouvoir et l'agilité des ninjas, Alex va devoir parvenir jusqu'à lui pour sauver sa bien-aimée et son monde. Mais avant de pouvoir l'affronter, une longue route parsemée d'embûches l'attend...

Ici on ne vous fera pas découvrir tous les tableaux de ce grand jeu mais bien ce qui les compose : les personnages que vous allez devoir affronter, petits ou gros, et comment les vaincre. Les places secrètes, les armes cachées et comment les découvrir. Prêts pour pénétrer dans le monde de

Alex...

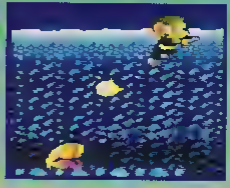
Saute

Marche

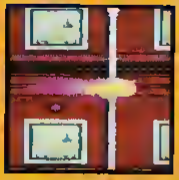


Dégaine

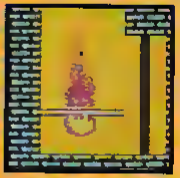
S'accroupit



Nage



Boule de feu :



Quand Alex est agrippé à un lampadaire, une barre de métal ou une corde, il peut se mettre à tourner très vite jusqu'à devenir une boule de feu que l'on peut envoyer dans n'importe quelle direction. Il est invulnérable dans cet état. Pour le lampadaire et la corde, il suffit de monter dessus, de se placer à la hauteur désirée et de maintenir appuyé le bouton de tir. On pousse la manette vers la gauche ou la droite et on la relâche pour laisser partir la boule de feu.

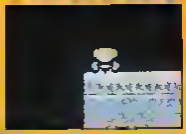
Pour la barre de métal, il faut monter dessus, s'accroupir puis appuyer sur le bouton de saut. On se retrouve ainsi suspendu à la barre. Il ne reste qu'à se transformer en boule de feu en gardant appuyé le bouton de tir. On pousse la manette vers le haut ou le bas et on relâche le bouton de tir.

Vitalité :
La vitalité d'Alex est représentée par des triangles placés à gauche de l'écran. Vous n'en avez que trois au départ mais en récupérant des cœurs, vous pouvez en obtenir jusqu'à six. Au-delà, tous les coffres censés contenir un cœur renfermeront en fait une poupée Alex. Tout contact avec l'ennemi fait perdre un triangle.

Coffre
C'est toujours dans les coffres que l'on récupère énergie, armes et pouvoirs. Ils sont éparpillés sur le parcours ou cachés dans les salles secrètes.

Cœur
Rajoute un degré de vitalité, c'est-à-dire un triangle.

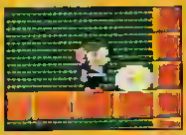
Poupée Alex
Vous donne une vie supplémentaire.



Flèches
Peuvent remplacer avantageusement le sabre puisqu'elles permettent de tuer les ennemis à distance.

Power
Augmente la puissance de votre arme en l'entourant d'un halo de lumière.

Boule de cristal
Transforme Alex en une invulnérable tornade qui balaie tout l'écran de ses ennemis. Alex peut se déplacer normalement mais la magie ne dure que quelques secondes.



PREMIER ROUND

KABUTO

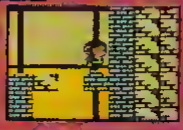
MINIE ROUGE :
Se déplace en courant ou en sautillant vers vous. Ne dégaine jamais son sabre mais se met à lancer des shurikens en sautant dès la scène 2. Peut apparaître à l'improviste derrière vous.

[illegible] :
Apparaît quand vous passez en dessous de lui. Il se laisse tomber vers vous le poignard à la main puis rebondit dans votre direction. Pour l'avoir passez en dessous de lui quand il saute.

LANCEUR DE SABRE :
Lance son sabre qui revient comme un boomerang. Pour le passer le mieux est d'attendre qu'il ait récupéré son sabre en main puis de lui sauter par dessus. On peut aussi éviter son sabre et le tuer avant que celui-ci ne revienne. Il n'est vulnérable que quand il a lancé son sabre. Si vous avez les fléchettes vous pouvez le tuer de face en tirant accroupi.

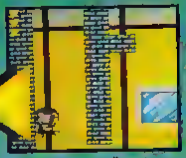
[illegible] :
Elles montent et descendent continuellement. Attendre qu'elles soient à proximité pour sauter.

TIREUR :
Installé à plat ventre, il tire à intervalles réguliers vers la gauche, la droite ou le bas (suivant votre position). Il est toujours posté en hauteur.



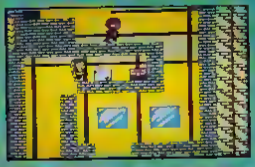
[illegible] :
Elles bloquent le passage. Pour les détruire, s'accroupir et donner un coup. Si elles sont en dessous de vous, sauter sur la barre de métal horizontale puis se transformer en boule de feu.

Pour récupérer les fléchettes et un coeur, il faut pouvoir grimper en haut du mur. Pour y parvenir, sauter d'abord vers une des parois



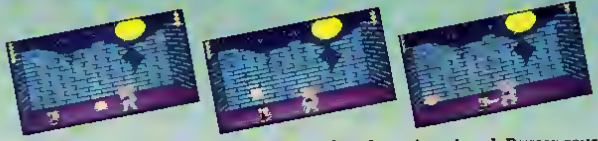
Appuyer alors répétitivement sur le bouton de saut pour bondir en zig-zag d'un côté à l'autre jusqu'en haut

Appuyer vers la droite au dernier saut. Voilà les fléchettes

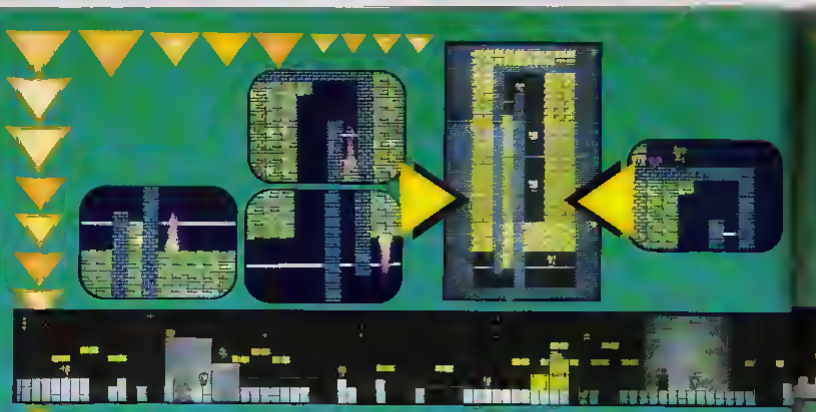


Pour pouvoir atteindre le coffre avec les fléchettes grimper tout en haut du lampadaire et se transformer en boule de feu

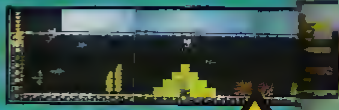
Pousser vers la gauche la manette et lâcher le bouton
Vous tuez au passage le tireur en jaune. Voilà les fléchettes

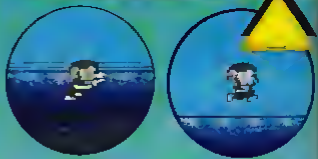


C'est un samouraï qui balance des boules de feu qui rebondissent sur le sol. Passer sous la première et l'attaquer. Chaque fois qu'il est touché il recule, larmes aux yeux. Profitez-en pour vous rapprocher. Il faut le toucher quatre fois. Ceci fait, il devient tout petit. Sauter par dessus ses mini boules de feu pour les éviter. Une fois près de lui s'accroupir pour le frapper. Il s'éloigne. Recommencer quatre fois.
Si vous avez les fléchettes c'est nettement plus simple, il suffit de s'accroupir dès que le décor apparaît et de tirer sans s'arrêter. Quand il devient nain continuer à tirer, sauter de temps en temps pour éviter ses mini boules de feu.



Dans le phare, pour récupérer un cœur et les fléchettes, s'accrocher à droite de la barre de métal, se changer en boule de feu et pousser la manette vers la droite
Renouveler l'opération pour détruire les briques du bas
Recommencer pour celles du haut en poussant la manette vers la gauche
Voilà les fléchettes

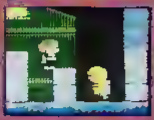




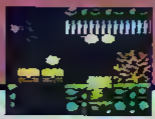
Pour traverser facilement une étendue d'eau, vous pouvez rebondir sur la surface en faisant de petits sauts Ça vous évite d'affronter sous l'eau certains ennemis

Comme le rouge, à la différence près qu'il se borne à aller d'un bout à l'autre de son plateau.

Nage en ligne droite et fait l'aller retour Fonce vers vous dès que vous l'approchez. Pour s'en débarasser il faut le frapper deux fois Attendre qu'il ait le dos tourné pui s se mettre face a lui et le frapper lorsqu'il est à portée Touché, il s'éloigne alors un peu puis ré-attaque une dernière fois.



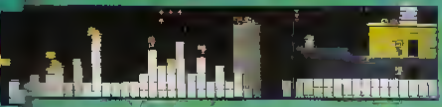
Il saute hors de l'eau devant votre rocher Pour ne pas prendre de risques, arrêtez vous a chaque rocher un instant avant de sauter sur le suivant Dès la scène 2 il plonge dans l'eau et descend vers vous Dans la grotte il lance des shurikens



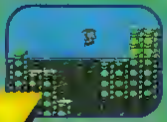
S'ouvre et projette quatre boules autour d'elle La tuer lorsqu'elle est fermée

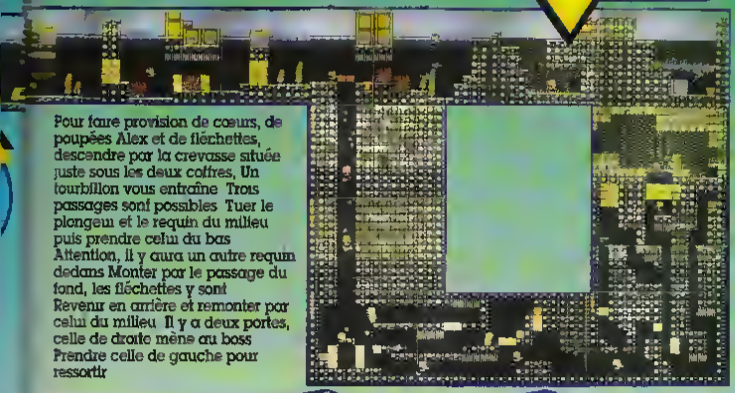
DEUXIEME ROUND

HELI



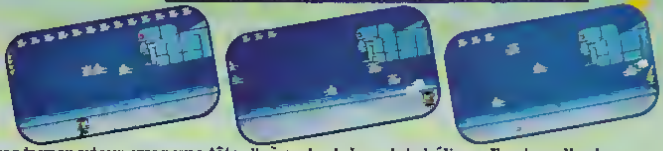
Pour aller prendre le Power, sauter à droite puis passer au dessus des rochers
Il est dans le coffre





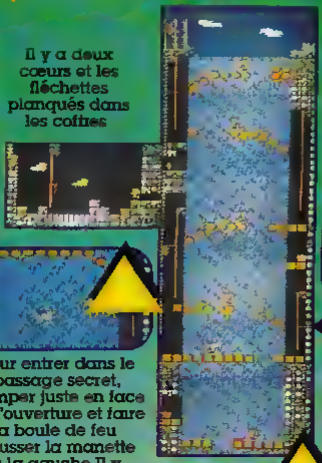
Pour faire provision de cœurs, de poupées Alex et de fléchettes, descendre par la crevasse située juste sous les deux coffres. Un tourbillon vous entraîne. Trois passages sont possibles. Tuer le plongeur et le requin du milieu puis prendre celui du bas. Attention, il y aura un autre requin dedans. Monter par le passage du fond, les fléchettes y sont. Revenir en arrière et remonter par celui du milieu. Il y a deux portes, celle de droite mène au boss. Prendre celle de gauche pour ressortir.

HELI LE BOSS



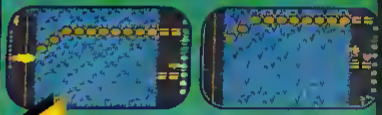
C'est un gros transporteur avec une tête d'où sortent de petits hélicos. Ils virevoltent partout à l'écran. Allez tout de suite à droite, dans le coin, et retournez-vous vers la gauche. Frappez avec le sabre sans arrêt en sautant de temps en temps pour évites ceux qui volent trop bas. Quand vous aurez détruit quatorze petits hélicos, le transporteur s'en ira.
Si vous avez le Power pas besoin de sauter, votre arme vous protège complètement.

TROISIEME ROUND
ROBSTER



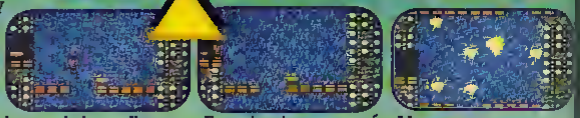
Il y a deux cœurs et les fléchettes planqués dans les coffres

Pour entrer dans le passage secret, grimper juste en face de l'ouverture et faire la boule de feu
Pousser la manette vers la gauche Il y a deux cœurs et les fléchettes planqués dans les coffres



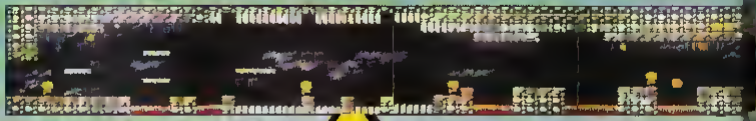
Pour aller jusqu'au coffre, se placer pas en face mais au dessus sur la corde
Se transformer en boule de feu et appuyer vers la droite
Le coffre devient un cœur.

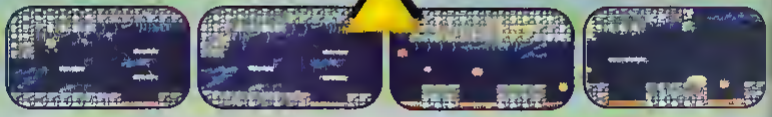
Revenir prendre la boule de cristal du premier coffre pour se transformer en tornade et remonter



Après s'être laissé tomber par le trou, aller vers le second coffre sans toucher au premier

Il contient une poupée Alex



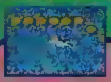


Pour récupérer deux cœurs et éviter tous les obstacles, monter sur la première plate-forme puis sauter vers le mur de gauche

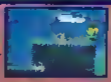
C'est en fait un trompe-l'œil et vous pouvez y entrer Dedans, sautez vers la droite.

Vous passez au dessus de tous les dangers et vous récupérez deux cœurs dans les coffres

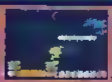
Et voilà la sortie. Il ne reste qu'à sauter.



Reste en l'air au dessus de votre Mite puis fonce quand vous vous approchez. Avancez lentement vers lui et dès qu'il attaque arrêtez vous et dégoûtez. Dès la scène 2 il passe en haut de l'écran et balance des éclairs. Soutez et frappez le après avoir évité l'éclair. Il réattaque plus en fonçant vers vous.

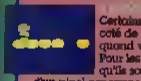


Évitez-le car sa carapace est indestructible



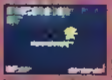
Dans la grotte ils tombent du plafond quand vous passez en dessous. Ceux qui vont tomber sont faciles à repérer puisqu'ils sont d'un vert plus foncé. Pour les éviter il faut sauter d'une pierre à l'autre sans s'arrêter sur chaque pierre

Dès qu'on saute dessus ils tombent. Re-sautez très vite

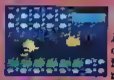


Certains troncs suspendus à côté de la cascade tombent quand vous passez dessus. Pour les repérer, sachez qu'ils sont souvent décalés d'un pixel par rapport aux autres lors du scrolling. Sinon avancez doucement quand vous êtes en les troncs de sorte qu'ils tombent devant vous.

Dans la grotte, elles tombent à intervalles réguliers. Passez dès qu'une a atteint le sol.



Masse verte qui rebondit. Se divise en quatre plus petits dès qu'on le touche. Reculez vite après l'avoir frappé puis tuez les quatre petits



Apparaît toujours derrière vous et fait des bonds rapides dans votre direction. Tournez vous vers lui et attendez qu'il se rapproche pour le frapper

Permet de passer sur les rouleaux acérés sans risque. Quand on monte dessus il se met à rouler mais il faut avancer en même temps que lui (en poussant la manette vers la droite) sinon on reste sur place

Comme le ninja vert sauf la couleur

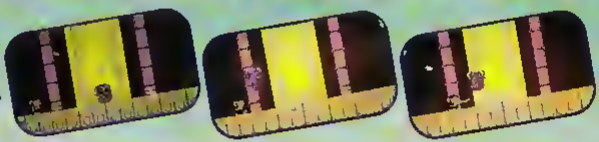
S'échappent de la lave et montent plus ou moins haut. Elles sortent à un rythme irrégulier

Montent et descendent dans la lave. On peut sauter dessus pour passer la lave mais pas longtemps car ils s'enfoncent.

Pour aller récupérer le Power, sauter sur la corde du bas et se transformer en boule de feu vers la droite

Vous traversez le mur et arrivez dans la pièce secrète où il y a le coffre

ROBSTER LE BOSS



Robster n'est autre qu'un homard géant qui saute de droite à gauche dans votre direction puis se replie sur lui-même. Il projette alors ses écailles autour de lui. Ecartez-vous et dès qu'il a fini foncez vers lui et utilisez votre sabre. Il n'est vulnérable que lorsqu'il saute ou qu'il n'est pas replié. Il faut le toucher quatre fois de suite.
Si vous avez des fléchettes il suffit de rester à votre place et de lui tirer dessus en visant bien, en sautant quand il saute, etc.

LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE KARTING 1991

Vous êtes sans doute nombreux à vous intéresser à ce sport dynamique mais saviez-vous que c'est sur les pistes de karting qu'Alain Prost a fait ses débuts en compétition? Ce n'est pas un cas unique, car la plupart des vedettes de formule 1 ont débuté en remportant des championnats de Karting. Par exemple Prost Alesi Comas et Bernard ont été champions de France Senna a été à deux reprises vice-champion du monde et Patrese a remporté le championnat du monde en 1974. Alors, si vous rêvez de devenir un pilote de Formule 1 vous savez ce qui vous reste à faire. Le karting est un sport jeune, puisque l'on peut faire ses débuts en compétition dès l'âge de 8 ans et que la plupart des licenciés ont entre 12 et 20 ans.

Il était temps que ce sport en plein essor soit enfin reconnu, aussi pour la première fois cette année le Championnat du monde sera couvert par la presse et la télévision au même titre qu'un grand prix de Formule 1. Bien que ce sport passionne particulièrement les jeunes, vous vous demandez peut-être pourquoi nous vous en parlons dans les pages de votre magazine Sega. Eh bien, sachez que Sega a choisi de s'associer à ce Championnat du monde, qui se déroulera au Mans le 15 septembre sur la piste Alain Prost. Ce choix de Virgin Loisirs est évident, dans la mesure où les joueurs sont sensibles à l'esprit de compétition qui anime ce sport. Lorsque vous êtes devant votre console au moment de prendre le départ du Grand Prix de Monaco, vous éprouvez le même sentiment que les pilotes de kart.

Nous organisons un concours pour vous permettre de gagner des places pour ce championnat du monde. Si vous connaissez mal ce sport, c'est une bonne occasion de vous faire une opinion et si cela vous plaît, pourquoi ne pas tenter votre chance sur une piste de karting?

MEGASCORE

Réveillez-vous, les champions! Vous avez fait un high-score digne d'entrer dans le panthéon des meilleurs joueurs? Envoyez-nous une carte postale, avec le nom du jeu, le score que vous avez atteint et la machine sur laquelle vous jouez, et si vous êtes le meilleur sur ce jeu, nous publierons votre nom! Envoyez vos scores à Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin. Dépêchez-vous pour être le premier!

GAME'S

LE SPECIALISTE SEGA

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

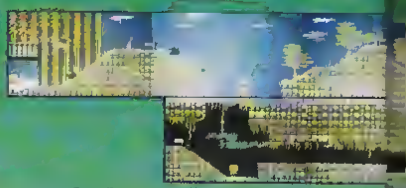
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

QUATRIEME ROUND

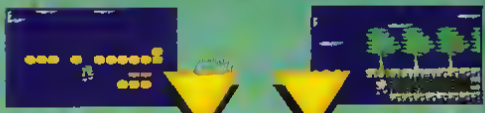
HANZO

Pour passer ce niveau vous pouvez soit rester à la surface, soit passer par la grotte où les ennemis sont moins mobiles
Pour aller en dessous il suffit de vous laisser tomber à n'importe quel moment dans une crevasse



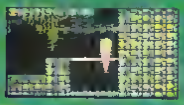
Pareil ici pour aller prendre le cœur et les fléchettes des coffres Il y a un sol invisible qui vous retient Passer entre les troncs et les arbres

Pour aller prendre le cœur et la boule de cristal qui se trouvent dans les coffres, laissez-vous tomber entre les troncs Il y a un sol invisible

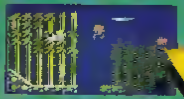


Éviter de tomber dans la mer, c'est plus difficile et il n'y a pas de coffres cachés

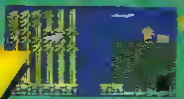
Pour ressortir et aller prendre le Power du coffre au dessus de la sortie, se transformer en boule de feu

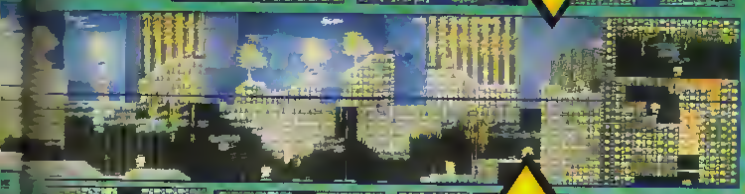


Pousser vers la droite une fois dehors.



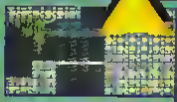
Voilà le Power



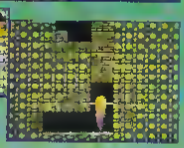


Pour pouvoir atteindre les coffres contenant deux cœurs de la pièce intermédiaire, s'accroupir en bas du mur de droite

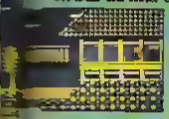
Continuer vers la droite, avancer accroupi



Vous traversez le mur



Se transformer en boule de feu puis pousser vers la droite pour aller aux coffres



La salle des pics
Observez comme ils sortent et rentrent régulièrement
Synchronisez-vous sur leur mouvement et passez quand ils rentrent.
Ne vous arrêtez pas entre deux pièces

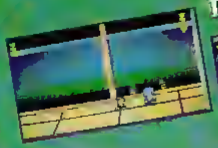
Kabuto bis
Vous l'affrontez à nouveau

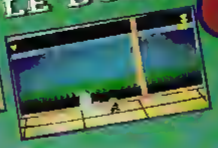
La salle des têtes de pierre
Pour les passer il faut s'approcher pour qu'elles tombent puis traverser pendant qu'elles reviennent à leur place

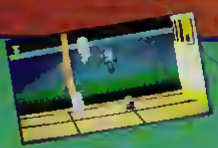
Robster bis
Il faut le battre encore une fois

La salle des passerelles
Eviter les losanges qui passent puis monter sur les passerelles qui apparaissent puis disparaissent jusqu'à la porte finale

HANZO LE BOSS FINAL







C'est le maître du pays, on le surnomme aussi le Ninja de l'ombre Il saute d'abord autour de vous protégé par un halo d'énergie impénétrable pour vos armes Entre chaque saut il s'accroupit un instant, et juste avant qu'il ne saute à nouveau son halo disparaît un court instant Pour l'avoir il faut s'accroupir près de lui et foncer à ce moment-là. Le refaire quatre fois de suite
Il se change ensuite en tourbillon verdâtre dont on ne voit dépasser que des lames qu'il vous envoie si vous tardez à l'attaquer Rester au milieu de l'écran et donner des coups dans sa direction Si vous faites attention les lames ne vous toucheront pas. Si vous n'y parvenez pas, évitez-le en sautant et frappez-le par derrière, là où il n'y a pas de lames Là encore il faut faire ça quatre fois
Enfin son dernier tour c'est le dédoublement Il saute vers vous et des doubles blancs apparaissent derrière lui faisant ses mêmes mouvements Ils sautent de droite à gauche autour de vous, vous bloquant entre eux Alternez rapidement un coup vers la droite et un vers la gauche Vous pouvez tuer ses doubles blancs d'un seul coup mais pour lui il en faudra quatre

Le coup de grâce ! Ça y est Hanzo est vaincu, le cauchemar s'achève. Le pays est à nouveau libre, vous retrouvez votre fiancée. On vous garde la surprise pour le générique de fin.

Dossier réalisé par Yvan

joystick

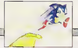
2

MAGAZINES EN 1

"LE" MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

36-15 JOYSTICK
3000 VIES INFINIES
A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



PETITES

ACHAT

Dépt. 4
Ach. jeux MEGADRIVE français: Monaco GP, Shadow Dancer 230 F. Ech. ... Ghostbusters. Tél. 31.89.02.88

Dépt. 38
Ach. stat MEGADRIVE jap. ... Prix 200 F. Tél. 61.50.98.05

Dépt. 40
Ach. je sur MEGADRIVE le ou jap. Faire offre et vds. 1200 F ... Demander Philippe au 77.32.98.81.

Dépt. 51
Rech. je sur MASTER SYSTEM (Double Dragon, Shinobi, Miracle Warrior ...) entre 170 et 200 frs. Tél. 87.74.12.98. Dans les environs de Metz.

Dépt. 59
Ach. ech. jeux MEGADRIVE ... Contacter Nev ... au 20.95.33.29

Dépt. 61
Ach. nbrs. je sur MEGADRIVE (Golden Axe, Moonwalker, Midnight Resistance, Populous etc.) Prix 200 frs. Contacter Raphael Merois ... de la Demi-Lune 61000 Alençon (vraiment intéressé)

Dépt. 64
Ach. sur MEGADRIVE Sonic The Hedgehog, Strider, ... Advanced Strategies. Demander Alain après 19 h au 59.53.44.98.

Dépt. 69
Ach. je sur MEGADRIVE (Phantasy Star Second ...) Vermill ... max. 250 frs. Contacter Frédéric Tél. ... 89.78.04. apr. 18h.

Dépt. 7
Ach. jeux sur MASTER SYSTEM 150 à 180 F. ... Christophe au 42.80.97.83

Dépt. 7
Ach. GAMEBOY ou MASTER SYSTEM ... jeux. Toute les ... Tél. ... 42.59.96.19

Dépt. 75
Ch. jeux sur MEGADRIVE à 200 F max. Possibilité d'échange possible. Columns, Ewart, Shadow Dancer. Recherche Arrowflash. Ange ... Tél. 43.38.71.02.

Dépt. 78
Ach. MEGADRIVE le + jeux (2 manettes). Prix à débattre. François au 34.77.88.52.

Dépt. 91
Ach. nombreux jeux MEGADRIVE ... Contacter Thibaud Tél. 64.96.22.08.

Dépt. 91
Ach. GAME GEAR ... jeux 200 F ... ou ech. contre 8 jeux ... Si autre chose à proposer: nous CD-ROM Supergrafx ... Demander Fabrice au 64.56.12.87

Dépt. 91
Ach. je Batman sur MEGADRIVE jap. et Star Trek 4 sur PC ... Contacter Hervé. Tél. 64.57.70.98 (apr. 18h)

Dépt. 92
Ech. Ach. je MEGADRIVE ... (Fatman, Sonic, Alien Storm, ...) Prix 250 frs, ... Prix. Ed ... CP Majors ... Tel. ... Contacter Michael Tél. 40.70.94.63

Dépt. 93
Ch. MEGADRIVE FR ... Altered beast 100 frs ou JAP ... Demandez ... 47.71.50.19 ...

Dépt. 10
Vds ou éch. je MEGADRIVE: Valis, Strider, Thunder Force 3 etc. Contacter Jeremy. Tél. 98.21.16.22

Dépt. 19
Ech. sur MEGADRIVE FRA ... Strider contre Strider, Super Monaco ... Jeffrey ... Limoges. Tél. 98.03.31.30.

Dépt. 31
Ech. sur MASTER SYSTEM Afterburner, Battle Out Run, ... World Cup 1990 et Rastan. Tél. 61.42.76.42. (apr. 19h)

Dépt. 34
Ech. ... pour ech. ... MEGADRIVE ... jeux ... Demander Laurent. Tél. 27.42.03.37 (Secteur Valenciennes)

Dépt. 30
Ech. ou vds. jeux MASTER SYSTEM Thunder Blade, Shinobi, A... Ninja, Sp... Hunter. The Ninja 80 à 140 F. ... Contact Cédrick au 66.70.40.42.

Dépt. 34
Ech. sur MEGADRIVE Moonwalker contre ... Hard drivin ou Populous. Tél. 67.78.76.49

Dépt. 36
Vds ou ech. GAMEBOY ... MEGADRIVE ... Prix ... F. ... Arlinghe Jean François 204 rue ... St-Germain ... Chateauroux. Tél. 54.22.49.08

Dépt. 45
Ech. je sur MEGADRIVE JAP et FR ... Thunder Force 3 etc. Ech. je Gameboy (Gargoyle Quest etc.) Tél. 38.45.14.21. Demander Pascal.

Dépt. 45
Ech. je sur MEGADRIVE Double GP Monaco, Shadow Dancer, Darius ... autres je ... GAMEBOY (Gargoyle Quest ...) Demander Frédéric après 19 h 30 au 38.48.36.81

Dépt. 49
Ech. je sur MEGADRIVE (Revenge of Shinobi, Dick Tracy, Mystic Defender, Super Monaco GP, Forgotten Worlds, Strider, Thunder Force 3) Contacter Chris ... après 19 h au 41.57.43.47

Dépt. 57
Ch. ... sur MEGADRIVE jeux (Thunder Force 2, Story, Mystic Def, Ghouls, Shadow Dancer) Ch. Gameboy ... Dick Tracy ... Contacter David Tél. 82.91.10.92.

Dépt. 59
Ech. je MEGADRIVE (MGP Ghostbusters Mystic ... etc.) Contacter ... Tél. 20.21.90.26 (le week-end)

Dépt. 60
Ech. je MASTER SYSTEM (Wonderboy 3, Vigilante, Space Harrier etc.) contre je de même valeur. Demander ... Tél. 44.10.65.99 (apr. 18h)

Dépt. 6
Ech. sur MASTER SYSTEM ... contre F-Zone, Act Fighter ou Sec. Command. Tél. ... entre 18h et 20h30

Dépt. 61
Ch. contacts sur MEGADRIVE fr ou jap pour Madden, Shadow Dancer, Super Thunder ... Ghouls'n Ghosts, Batman, Mickey, Monaco, Rech. Soccer, Final Blow + contacts CPC. Christophe au ...

Dépt. 64
Ech. Hellfire je jap MEGADRIVE jap ... entre jeux ... Rech. et ach. jeux de la gamme ... Contacter Hugo au 59.43.47.18

Dépt. 73
... Ach ... vds ... MEGADRIVE ... Demander ... au 79.24.25.91

Dépt. 75
Ech. je MEGADRIVE ... Contacter Michel au 42.08.44.98. Ech. sur Paris ou ... après 17h30 et ... heures ...

Dépt. 78
Ech. ou vds. je MASTER SYSTEM ... Ghost House ... Xavier Tél. 39.25.64.83

Dépt. 80
Ch. ... MEGADRIVE ... Master ... Ech. ... Shadow Dancer ... Christophe ... 22.91.47.15.01

VENTE

Dépt. 01
Urgent. vds MASTER SYSTEM ... 5 jeux Ghostbusters, Wonder boy 3 et 3 Alex Kidd 3, The ninja ... 1200 F. Contacter Michaël (après 18 h) au 74.61.58.91

Dépt. 13
Vds MEGADRIVE fr + 2 joy ... 9 jeux ... Super Volley Ball, Populous ... Valeur 4000 F Vendu 2000 F ou contre NEO GEO ... jeu (Ninja Combat ou Cyber Lip). Demander Sébastien au 42.27.08.47

Dépt. 16
Vds jeux MEGADRIVE (Shadow Dancer Super Shinobi, Moonwalker) Prix ... à débattre. Contacter Vincent (demain le seulement) au 45.39.20.77

Dépt. 26
Vds MASTER SYSTEM + 3 jeux (Golden Axe, Power Strike ...) Etat neuf. Manette ... Prix à débattre. Tél. (en soirée) 75.20.16.27

Dépt. 28
Vds ... 200 frs + cassette 100 frs. ... 200 frs ... Contacter Eric ...

Dépt. 28
Vds MASTER SYSTEM ... je Black Belt, Rocky ... Contacter Mathieu ... Tél. 43.51.29.01.

Dépt. 30
Vds MASTER SYSTEM + 4 jeux ... 1800 frs ... Contacter Stéphane Tél. 74.58.70.26 ...

Dépt. 33
Vds MASTER SYSTEM + 1 ... stick ... jeux ... Lord of the ... Double Dragon, Time Soldiers Cyborg Hu... Prix 2000 F Fabrice Tél. ...

Dépt. 33
Vds MEGADRIVE ... + 2 man. ... 8 je val. ... 900 F, vendu ... F. Etat neuf ... Etat neuf. Prix 2300 F Tél. 65.44.51.43
Dépt. 3
Vds MASTER SYSTEM + 2 joys + 7 je. Prix 400 frs ... Contacter Ludovic ... 71.20.08 (apr. 18h)

Dépt. 13
Vds MASTER SYSTEM + Pistolet + joy. + 11 je. ... Prix 2000 frs. Contacter Sébastien ... Marseille. Tél. 91.70.97.56

Dépt. 13
Vds ... MASTER SYSTEM ... Wonder boy 1200 frs ... Demande ... Tél. ...

Dépt. 13
Ech. je sur MEGADRIVE fr. Pour Shadow Dancer, ... Mystic Defender, Strider, Thunder Force 2 ... Contacter Xavier au 90.96.41.64.

Dépt. 33
Vds jeux sur MASTER SYSTEM ... Dick Tracy ... Contacter Jean-Luc au 88.71.37.91

Dépt. 33
Ech. sur MEGADRIVE ... Phantasy Star ... Mystic Defender ...

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat(*)

MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4 passage de la Reale Niveau -2
Metro et RER Les Halles Tel 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84 avenue des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Etoile Metro George V
Tel 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 Tel 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs RER La Defense
Tel 47 73 53 23

ANNONCES

[illegible] Doué 11 110 [illegible]

Dépt. 14
[illegible] MEGADRIVE FR. + man. et 3 jx. [illegible] Beast, Last Battle, Mercs [illegible] Contacter David Tel [illegible]

Dépt. 16
[illegible] MASTER SYSTEM [illegible] jeux [illegible] Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Super Tennis, Hang-on [illegible] Amiga ou [illegible] Gameboy Tel 45 [illegible]

Dépt. [illegible]
[illegible] MEGADRIVE (Phantasy Star 2 [illegible] Strider [illegible] Contacter [illegible]

Dépt. [illegible]
[illegible] MEGADRIVE (Strider, Mickey Mouse [illegible]) Tel 46 [illegible]

Dépt. 22
[illegible] MASTER SYSTEM + man. 4 jeux (Hang On, Shinobi, Double Dragon, Black [illegible]) [illegible] 500 F. Vends 800 F ou Vds jeux [illegible] Contacter Antoine au [illegible]

Dépt. 27
[illegible] MASTER SYSTEM + 6 cartouches [illegible] R-Type, Cald Games etc. [illegible] 1200 frs [illegible] Tel [illegible]

Dépt. [illegible]
Vds cons. MEGADRIVE [illegible] 5 jeux val. 3000 F Prix 1800 F [illegible] Tel 32 42 43 [illegible]

Dépt. 30
[illegible] MEGADRIVE [illegible] Amiga [illegible] MEGADRIVE [illegible] Contacter [illegible]

Dépt. 31
Vds MASTER SYSTEM + 1 [illegible] Prix 750 frs [illegible] Contacter [illegible]

Dépt. 31
[illegible] MEGADRIVE FR. [illegible] MASTER SYSTEM Tel [illegible]

Dépt. 31
[illegible] MASTER SYSTEM [illegible] Wonder Boy 3, Hang On [illegible] Prix 1000 frs. Vds 3000 frs, ou vds. 1 jx. 200 frs ou éch. contre MEGADRIVE. Tel 61 53.29.22.

Dépt. 34
Vds MASTER SYSTEM + pistolet 3nd 3 [illegible] Vds aussi jeux: Captain Silver, Space Harrier, Alien Syndrome, Black Belt. 120 F [illegible] Demander Fabrice au 67.23.62.37

Dépt. 35
Vds jeux MASTER SYSTEM [illegible] Prix de 100 à 200 F [illegible] Tél. 99 77 [illegible]

Dépt. 35
Vds jx sur MASTER SYSTEM: R-Type, Shinobi, Vigilante, Ghostbusters [illegible] 100 à 200 F [illegible] NAMCOM. Demander Fabrice au [illegible]

Dépt. 35
Vds MEGADRIVE + 1 joy. + 3 jx. Prix 900 frs [illegible] Contacter Cédric Tél 56.44 [illegible]

Dépt. 35
Vds MASTER SYSTEM 2 manettes Speed King + 5 jx. (Double Dragon, Shinobi [illegible]) 1500 frs [illegible] Tél 56.38 [illegible]

Dépt. 37
Vds Sega MEGADRIVE FRA + [illegible] Prix: faire offre. Contacter Bertrand. Tél. 47 54 [illegible]

Dépt. 38
Vds MASTER SYSTEM [illegible] (Aztec Warriors, Battle Out Run etc.) Prix 800 frs [illegible] Contacter Vincent au [illegible]

Dépt. 38
Vds MEGADRIVE JAP + [illegible] Strider, Arrow Flash [illegible] Prix 1800 frs. Contacter David au [illegible]

Dépt. 38
Vds MASTER SYSTEM [illegible] R-Type, Space Harrier, Wonder Boy 3, Double Dragon, Wonder Boy in Monsterland [illegible] Tél. [illegible]

Dépt. 39
Vds ou éch. MEGADRIVE Mystic Defender, Revenge of Shinobi, Darwin 4081. Contacter [illegible]

Dépt. 39
Vds et éch. jeux MEGADRIVE [illegible] Thunderforce 2, Super Monaco GP [illegible] Demander [illegible]

Dépt. 43
Vds MASTER SYSTEM + 5 super jeux [illegible] 300 F. Valeur [illegible] Contacter David au 77 [illegible]

Dépt. 44
Vds MEGADRIVE jap. + 5 jeux 1200 F [illegible] joypad + 11 jeux [illegible]

Dépt. 45
Vds MASTER SYSTEM + man. + 4 jeux (Hang On, Golden Axe, Altered Beast, Wonder Boy [illegible]) Vds aussi GAMEBOY + [illegible] jeux (Tetris, Super Marioland) [illegible] GAMEBOY [illegible] Contacter Miguel après [illegible]

Dépt. 45
Ech [illegible] sur MEGADRIVE jap. [illegible] Ech. jx GAMEBOY. Demander Pascal au 38.43 [illegible]

Dépt. 47
Vds MASTER SYSTEM + 2 manettes [illegible] (Cyber Shinobi, Golden Axe, Operation Wolf [illegible]) Valeur [illegible] Contacter Sébastien après [illegible]

Dépt. 51
Vds MASTER SYSTEM [illegible] Hang-On, Action-Warriors [illegible] Tel. [illegible]

Dépt. 54
Vds [illegible] MEGA 250 F [illegible] MASTER SYSTEM 100 F [illegible] Demander Christophe au 25 [illegible]

Dépt. 57
Vds MASTER SYSTEM + [illegible] jeux [illegible] Wonder Boy [illegible] Contacter Sébastien [illegible]

Dépt. 59
Ech MEGADRIVE + manettes [illegible] Super Shinobi contre AMIGA [illegible] Demander Frédéric au 27.36 [illegible]

Dépt. 59
Vds jeux MASTER SYSTEM [illegible] Ultima [illegible] Contacter Marc au [illegible]

Dépt. 59
Ech. [illegible] MEGADRIVE: Ghouls n Ghosts, [illegible] Mystic Defender [illegible] Revenge of Shinobi [illegible] Thunder Force 3 [illegible] Contacter Christophe au 27 [illegible]

Dépt. [illegible]
Vds MASTER SYSTEM + [illegible] 3 jeux [illegible] Contacter Michaël [illegible] heures des repas au 27.36 [illegible]

Dépt. 59
Vds MEGADRIVE JAP. + joys. + Arnold Power [illegible] Last Battle [illegible] Prix 1300 frs. [illegible] Tel 27 [illegible]

Dépt. 59
Vds [illegible] MEGADRIVE. Vds Nintendo MASTER SYSTEM [illegible] Vds Adapt. [illegible] JAP + 5 jx 450 frs. Contacter [illegible] Tel. 20 [illegible]

Dépt. 60
Vds MASTER SYSTEM complète avec jx. (Galaxy Force et Gh [illegible]) val. 150 frs [illegible] contre MEGADRIVE FR. avec un ou 2 jx. avec 1 man. Tel 34.4 [illegible]

Dépt. 62
Vds MASTER SYSTEM [illegible] jeux [illegible] Contacter [illegible]

Dépt. 62
Vds jeux MEGADRIVE (Shinobi, [illegible]) [illegible] Tiger Heli [illegible] Demander [illegible]

Dépt. 63
Vds jx sur MASTER SYSTEM [illegible] Wonderboy 3 etc. [illegible] Teddy Boy pour le premier achat. Tel 73.38 [illegible] Nicolas.

Dépt. 67
Ech MEGADRIVE [illegible] (Altered Beast, Ghostbusters [illegible]) [illegible] Tél [illegible]

Dépt. 69
Vds MASTER SYSTEM avec 3 jeux prix [illegible] Tel 78 [illegible]

Dépt. 69
Vds sur MASTER SYSTEM (Shinobi et Global Defense) 400 frs. [illegible] Tel 74.02.10.26 à partir de 19h. [illegible]

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

Votre département ❑❑ MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

❑ Achat ❑ Vente ❑ Echange ❑ Contact

MEGA FORCE PA. 100 avenue du Général Leclerc 93500 PANTIN

HIT-PARADE

Voici le hit-parade des meilleurs jeux sur Sega. Pour l'instant, c'est la rédaction de Mega Force qui a choisi ses jeux préférés, mais dès le prochain numéro, ce sera votre hit-parade. Il suffit de nous envoyer une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master system, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante : Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

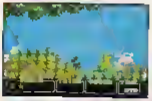
ACTION | COMBAT | SEGA HEROS | 1 CLASSEMENT

ARTS MARTIAUX | ROLE | SPORT | 12e mois — Nombre de mois au Hit Parade

MASTER SYSTEM

1 MICKEY CASTLE OF ILLUSION

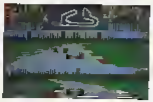
1er mois



Cette super production est en tête depuis sa sortie

2 SUPER MONACO GP

1er mois

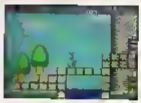


Une course de formule 1 pour deux joueurs qui s'accroche à la seconde place du classement.

MASTER SYSTEM

3 WONDERBOY III

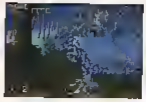
1er mois



Un classique de l'arcade/aventure qui figure parmi les premiers depuis longtemps

4 GOLDEN AXE

1er mois



Les joueurs restent fidèles à ce grand jeu d'arcade.

MASTER SYSTEM

5 (1er mois)

DOUBLE DRAGON

Un jeu de baston qui n'a rien perdu de sa popularité

6 (1er mois)

SHINOBI

En dépit de son age, Shinobi a toujours de nouveaux fans

7 (1er mois)

MOONWALKER

Un nouveau venu qui monte régulièrement dans le classement

8 (1er mois)

INDIANA JONES

L'aventurier gagne des places rapidement.

9 (1er mois)

AFTER BURNER

Le shoot'em up le plus apprécié

10 (1er mois)

CALIFORNIA GAMES

Les fans de sport plébiscitent ce jeu

11 (1er mois)

GHOULS'N GHOSTS

Ce jeu d'arcade de Capcom grimpe très fort dans le hit parade

12 (1er mois)

TENNIS ACE

Tennis Ace ne figure plus parmi les 10 premiers, mais c'est une valeur sûre

13 (1er mois)

ALEX KIDD IV

Un programme génial qui est en perte de vitesse, mais Alex n'a pas dit son dernier mot.

14 (1er mois)

WORLD CUP ITALIA

Une simulation de foot qui monte lentement, mais sûrement.

15 (1er mois)

GOLVELLIUS

Un classique qui vieillit bien.

MEGADRIVE

1 (1er mois)

MICKEY CASTLE OF ILLUSION

Comme sur Master System, Mickey semble indétrônable

2 (1er mois)

SUPER MONACO GP

Cette grande course de formule 1 suit Mickey de près

3 (1er mois)

REVENGE OF SHINOBI

Un classique de la Megadrive qui se maintient dans les premières places.

4 (1er mois)

STRIDER

Les fans d'arcade plébiscitent toujours ce programme

5 (1er mois)

SHADOW DANCER

Shadow dancer ne parvient pas encore à combler son retard sur l'autre jeu consacré à Shinobi

6 (1er mois)

AFTER BURNER II

Un shoot'em up très populaire

7 (1er mois)

WORLD CUP ITALIA

La simulation de football a perdu quelques places, mais rien n'est encore joué

8 (1ermois)

GOLDEN AXE

Cet ancien n°1 tient bien la distance

9 (1er mois)

GHOULS'N GHOSTS

Un autre classique qui vieillit bien

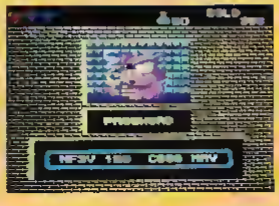
10 (1er mois)

MOONWALKER

Le jeu de Michael Jackson est menacé, mais tout est encore possible

WonderBoy III
The Dragon's Trap

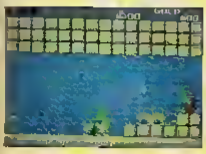
Wonder Boy a réussi à éliminer le dragon Meka. Malheureusement, juste avant de mourir, celui-ci a transformé notre jeune héros en homme-lézard. Pour reprendre sa forme originelle, Wonder Boy doit récupérer la croix de la salamandre, qui, d'après la légende, aurait été cachée par le Dragon Vampire en plein cœur du pays des monstres.

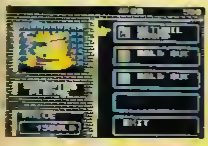


Les mots de passe vous permettent de reprendre à n'importe quel moment, une partie avec les armes que vous avez gagnées, et au niveau où vous étiez arrivé.

Contre un nombre de pièces d'or donné, cette infirmière soignera vos blessures et vous récupérerez toute votre énergie.

Pour aller récupérer la clé qui permet d'entrer dans la tour du village passez par la porte du bas du deuxième batiment. Il faudra alors aller au bout à droite, en un long périple que vous pourrez effectuer au choix à l'air libre en sautant de petite plateforme en petite plateforme, ou sous l'eau. Au bout, sur une petite île, vous trouverez un batiment qui cache la clé recherchée

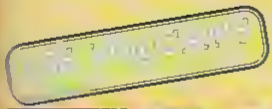




Dans certains bâtiments, tout au long du jeu, vous trouverez des vendeurs d'armes et d'objets magiques. Il y en a un qui tient boutique dans la porte du haut de cette maison

Le coffre que vous trouverez dans cette partie souterraine de la tour du village, contient un cœur supplémentaire d'energie. Allez le récupérer au tout debut de votre arrivée au village.

Une fois la clé de l'île récupérée, vous pouvez entrer dans la tour, et atteindre une porte dans les airs qui vous mène à l'intersection de deux mondes différents celui du désert et du dragon Momie, et celui des volcans et de la lave



La porte suspendue dans les airs, en haut de la tour du village, vous mene dans le desert derriere une porte. Si vous partez vers la droite, vous allez entrer dans le monde des volcans. Cette section vous permettra d'atteindre un magasin, des coffres où se trouve entre autres objets l'épée Thunder qui est très importante pour la suite, puis d'arriver à une tour qui contient une pièce permettant de transformer votre personnage en un autre animal, et enfin une porte qui vous ramène au village.
L'idéal est de passer par ici après avoir affronté le dragon Momie, et de se transformer en souris avant de revenir au village afin de continuer l'aventure

GAME GEAR

Elle est belle, elle est douce, elle est sombre, elle est élégante, elle est séduisante, elle est couleur, elle est portable, elle est indépendante, mais QUI, bon Dieu ? Mais de qui parlez-vous donc de cette façon si charmante ? De la Game Gear, mon brave, de la Game Gear. De la Game Gear ?

Comment donc vous n'allez pas me faire croire que vous ne connaissez pas la dernière née des consoles de Sega. Euh non, désolé. Bon allez, comme elle est toute récente et n'est disponible dans toutes les grandes surfaces Fnac, magasins spécialisés et spécialistes du jeu vidéo que depuis la fin du mois de juin je vous pardonne. Mais pour que je ne vous reprenne plus en flagrant délit de faire le malin et de pas savoir toutes les choses essentielles sur cette fabuleuse machine issue des dernières innovations en matière de techniques ludiques je vous conseille vivement de lire la suite de cet article. Vous allez apprendre tellement de choses sur cette extraordinaire console, que plus jamais, grands dieux, plus jamais vous ne serez le même.

Lancée au Japon vers la fin du mois de septembre où la Game Gear s'est vendue le premier jour de sa commercialisation à plus de 30 000 exemplaires, Virgin, le distributeur de Sega en France met à la disposition du grand public la dernière née des usines de la marque.

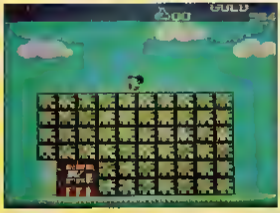
En débarrassant la petite bête de son emballage la première chose qui surprend ce sont les dimensions de la machine 106x210x38 mm. Pour un système entièrement autonome (fonctionnant grâce à six piles de type AA) c'est bien peu. Ces dimensions réduites et son poids aussi [illegible] premiers avantages sérieux de la Game Gear car ils en font la console idéale pour les voyages en train, en avion, en voiture, en sous-marin, en navette spatiale, en vaisseaux cosmiques, que sais-je encore. Dans votre sac de ville ou de plage, dans votre cartable ou votre sac de sport entre le survet et les baskets elle se glisse et se faufile partout.

Eh dis, comment ça marche ?

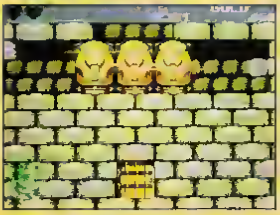
C'est simple, ça marche presque tout seul. Il n'y a qu'à insérer les piles et la cartouche dans leurs emplacements respectifs, c'est tout. Et hop le tour est joué, l'éclate peut commencer. L'autonomie des piles est un peu courte, seulement trois heures mais si jamais vous voulez la brancher sur une prise secteur, sur l'allume-cigare de la voiture ou la connecter à sa batterie rechargeable, y a aucun problème tous ces éléments peuvent venir s'ajouter à la version de base. Vous en avez assez de jouer seul? Là encore la Game Gear est la [illegible] blèmes, un câble permettant de relier deux machines entre elles sera bientôt commercialisé. Toutefois, cette option de jeu à deux vous obligera à posséder non seulement deux machines mais également deux fois le même jeu. Plus fort encore, si vous voulez jouer à vélo en allant à la plage, là non plus vous n'aurez aucun problème puisqu'un système de miroir relié à une dynamo vous permet de voir la route tout en pédalant et en jouant. Non, allez, je vous fais marcher, jouer en conduisant c'est pour de la frime, et surtout pour ça faudrait inventer une bécane qui roule et se dirige toute seule !

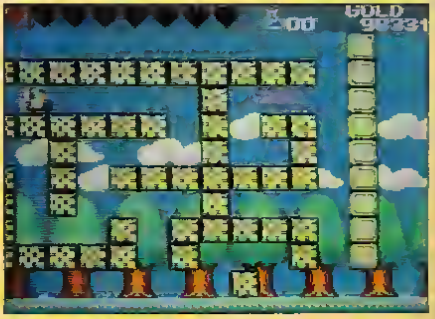
Ouais, c'est vrai tout ça c'est joli, c'est clean, c'est classe, mais au niveau technique, de quoi est-elle capable ?

Ahhhh, de quoi est-elle capable, de tout. Attendez, je m'explique, parce qu'il faudrait pas que l'on se méprenne sur mes dires. Quand je dis [illegible]



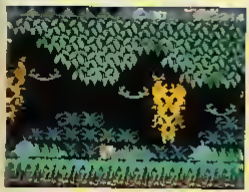
Après être arrivé dans le désert, par l'intermédiaire de la tour centrale du village, dirigez-vous vers la gauche. Vous rencontrerez des fleurs qui vous tirent dessus, mais aussi des crabes très dangereux qui protègent des entrées menant sous l'eau (seul intérêt d'aller dans l'eau, c'est que vous y trouverez, au bout à gauche, un coffre qui contient énormément de trésors). Ensuite vous arrivez à une pyramide. C'est dans la porte du haut de la pyramide, à l'intérieur, que se trouve le chemin qui mène au dragon momie. Quand vous l'aurez affronté, vous pouvez ressortir et passer au dessus de la pyramide et entrer par la porte du sphynx. À l'intérieur, de nombreux couloirs, et des ennemis très agaçants. Ce passage vous permet d'obtenir le contenu de huit coffres. Foncez dans les murs, certains d'entre eux offrent des passages secrets.



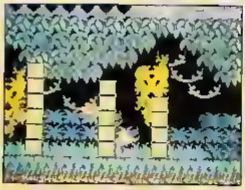


Une fois transformé en homme-souris, vous pouvez escalader sans difficulté tous les blocs quadrillés. Ainsi, vous pouvez continuer vers la gauche, au bout du village. Vous trouverez une première porte, c'est un magasin, puis en continuant à gauche, vous entrerez dans la forêt.

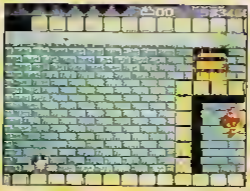
Dans ce petit labyrinthe, une seule sortie : le deuxième couloir en partant du haut.



Ces grosses pierres bleues n'ont rien de trésors, il ne faut pas les toucher et sauter par dessus

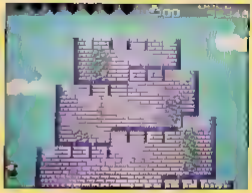


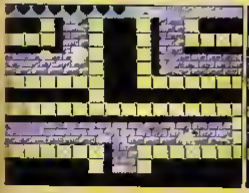
Pendant votre traversée de la forêt, vous aurez à escalader des blocs quadrillés. Souvent ils sont agrémentés de monstres bizarres qui font des allées et venues. Placez-vous en haut des blocs, tirez sans arrêt en laissant l'ennemi venir s'écraser contre votre épée



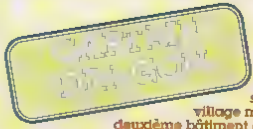
Vous voilà au pied de la tour qui abrite le dragon zombie. Derrière cette porte se trouve un magasin, une porte qui mène au village, et surtout un coffre qui contient la clé qui permet d'entrer dans la tour elle-même

Escaladez les blocs de gauche, puis sautez quand vous voyez le haut de la tour pour tomber sur la petite plateforme qui mène à la porte d'entrée de la tour. Une fois sur la plateforme, avant d'entrer, il faut être très rapide, car un monstre vient vous attaquer, et risque de vous précipiter dans le vide

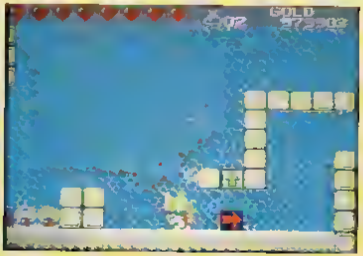




A l'intérieur de la tour, montez par la gauche, suivez les couloirs en manipulant l'épée pour massacrer vos ennemis. Ensuite, redescendez par le centre de la tour, puis remontez par le côté droit pour arriver à la porte qui mène au dragon zombie



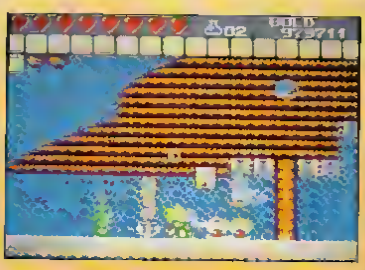
Pour arriver au Captain Dragon, il faut revêtir la forme de piranha man. Pour cela, deux possibilités. Ou vous venez de terminer le monde des volcans, et dans ce cas, avant de revenir au village, vous vous êtes transformé en l'animal adéquat, ou vous allez dans la salle de transformation qui se trouve dans le village même. Pour y accéder, entrez dans dans le deuxième bâtiment du village. Ou vous entrez se trouve une rangée de blocs, et un autre isolé sur la gauche. Frappez ce bloc, un cube marqué d'un point d'interrogation tombe, prenez-le, ce qui aura pour effet de faire apparaître une porte. Vous n'avez plus qu'à entrer.
Maintenant, toujours par la deuxième maison, retournez dans l'eau.



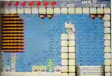
Une fois à cet endroit, prenez l'épée Thunder, et brisez les quatre blocs pour libérer le passage.

Ces blocs montent et descendent, tentant de vous écraser contre les parois.

Passez par cette porte si vous manquez d'énergie, il y a une infirmière à l'intérieur.



Le bateau pirate. C'est dans ce vaisseau qu'il faudra entrer pour aller affronter le Captain Dragon.



Si vous le désirez, avant d'entrer dans le bateau, vous pouvez descendre par ici et rejoindre une porte qui cache un cœur supplémentaire.

Empruntez de longs couloirs, dans le bateau pour arriver jusqu'au repaire de Captain Dragon. Vous devrez éliminer des fantômes, des pieuvres et éviter des blocs en mouvement.

MOT DE PASSE

Voici un mot de passe très intéressant, [illegible] avant de l'utiliser. Il est préférable de [illegible] [illegible] que si vous êtes vraiment face à une difficulté insurmontable.

Le voici: WEST ONE [illegible]

Cela vous placera [illegible], dans la chambre de Wonder Boy, et vous [illegible] puisque tous les dragons sont [illegible], et que vous avez tous [illegible] possédez tous les objets et toutes les [illegible] du jeu.

A. [illegible]

ZAPPING

Sonic

Avant même que ce jeu soit sorti Sonic est déjà une vedette car on ne parle plus que de lui depuis quelques mois. La nouvelle star de Sega arrive enfin et sa vie fantastique programme est la première de ses aventures, ce n'est sûrement pas la dernière. Ce drôle de hérisson se nomme Sonic et il porte bien son nom car il est tellement rapide qu'il court plus vite que son ombre. Un savant fou nommé le docteur Ivo Robotnik a emprisonné des animaux pour les transformer en de redoutables mutants, assoiffés de sang. Notre hérisson va se mettre sérieusement en colère et le voilà qui part libérer ses amis. Sonic n'a pas besoin d'armes car lorsqu'il est en colère, il se met en boule et il tourne sur lui-même à toute allure pour se débarrasser des mutants qui se trouvent sur son chemin. Il lui suffit de heurter ainsi un mutant pour que celui-ci se transforme en un animal inoffensif. Sonic fonce à une allure incroyable tout au long de cette aventure, il fait des loopings, zigzague dans des toboggans, il bondit sur des ressorts bref il ne tient pas en place un seul instant. Chacune des zones que vous devez traverser

...porte trois secteurs différents. Traversez les à une vitesse supersonique, mais n'oubliez pas de chercher les passages secrets qui y sont ...ulés et de ramasser les nombreux bonus cachés dans le décor. Il est également important de récupérer les anneaux disséminés dans chaque secteur car ceux-ci vous permettront d'augmenter vos pouvoirs.

Non seulement Sonic est un jeu passionnant, mais c'est également un formidable faire-valoir pour la Megadrive. En effet, ce programme fait une démonstration éblouissante des capacités de cette console. Le scrolling défile à une allure incroyable et l'image tourne parfois sur elle-même... vous en aurez le souffle coupé. Laissez-moi quand même vous donner un conseil, n'achetez surtout pas ce jeu, il est trop dangereux. Si vous commencez à y jouer vous ne pourrez plus vous arrêter et vous passerez tout votre temps en compagnie de ce hérisson fou. Si vous regardez ne serait ce qu'une fois ce jeu, vous êtes foutu, vous ne pourrez pas résister. ■

Sonic est tellement rapide qu'il court plus vite que son ombre. C'est la nouvelle star de Sega.

SEGA MEGADRIVE

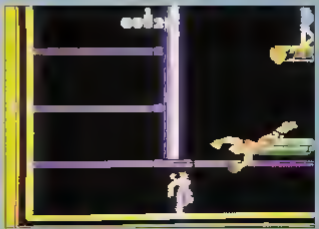
ZAPPING

Les fans d'arcade ne peuvent que se réjouir que Sega adapte les grands succès de Capcom sur la Master System. Après Ghouls n Ghosts et Forgotten Worlds, c'est Strider qui vient compléter cette galerie de hits d'arcade.

L'action se déroule au 21ème siècle, alors qu'un tyran nommé Grand Master règne sur l'Eurasie. Ce conquérant venu de l'espace compte bien étendre sa domination sur le reste du monde. Les armées qui se sont opposées à lui ont été vaincues les unes après les autres et il ne reste plus qu'une seule solution pour sauver le monde, envoyer un homme seul qui pourrait s'infiltrer à travers les défenses ennemies pour abattre le tyran. Cette dangereuse mission a été confiée au guerrier le plus redoutable que la terre ait jamais connu. Hiryu, que l'on appelle également le Strider.

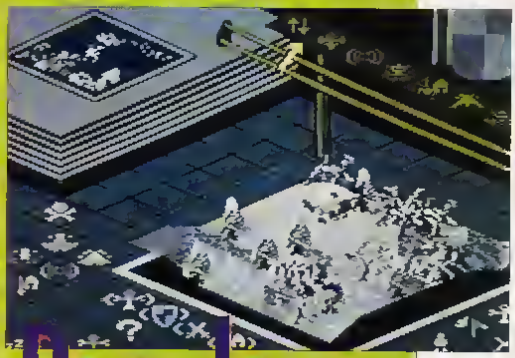
Hiryu est un athlète complet capable de réaliser les prouesses les plus impressionnantes. Il exécute des sauts périlleux particulièrement acrobatiques et il peut grimper le long des parois les plus lisses. Le Strider peut également partir dans de longues glissades, ce qui lui permet de mener des attaques très efficaces. Ses capacités physiques sont fantastiques, mais cela est indispensable pour la réussite de sa mission car le chemin qui mène jusqu'au tyran est un véritable parcours du combattant, semé d'embuches de toutes sortes. En ce qui concerne le combat, le Strider dispose d'un sabre-laser des plus efficaces, mais qu'il oblige à combattre ses adversaires au corps à corps. D'autre part, il peut également récupérer certains robots de combat ennemis qui tournent autour de lui pendant un certain temps en détruisant tous les agresseurs qui se trouvent sur son passage.

Vous n'êtes pas au bout de vos surprises car il se passe quelque chose de nouveau [illegible] au long de cette fantastique aventure. Vous affrontez des loups dans les steppes de la Sibérie, des indigènes armés de boomerangs dans les arbres géants d'amazonie, ou encore de redoutables robots de combat dans le satellite qui sert de repaire au Grand Master. Certaines scènes sont de véritables classiques, comme le serpent mécanique qui vous attaque dans la salle du présidium, le combat contre le dinosaure, ou encore l'énorme gorille métallique qui vous attend en Sibérie. Ce grand jeu d'arcade a remporté le triomphe sur Megadrive, mais [illegible] c'est à votre tour de vous éclater [illegible] la [illegible] ■



Un des plus grands jeux d'arcade.

SEGA MASTER SYSTEM



Populous

Même ceux qui n'ont jamais possédé un ordinateur doivent quand même avoir entendu parler de Populous. Ce jeu est sans doute le programme le plus original de ces dernières années et après avoir triomphé sur micro, Populous est enfin disponible sur la Master System.

A priori tout va bien dans le meilleur des mondes, vous êtes Dieu et vos disciples sont en adoration devant vous. Mais la concurrence est également rude pour les deux, car il existe également un peuple qui ose adorer une autre divinité. Ce problème désagréable ne peut être résolu que d'une seule façon : il faut faire des difficultés à ceux qui ont l'audace de ne pas vous adorer et aider votre peuple à se développer jusqu'à ce qu'il devienne assez puissant pour pouvoir massacrer allégrement les hérétiques.

Pour aider votre peuple, vous devez aplanir le terrain sur lequel il vit et agrandir sa surface en prenant sur la mer. Lorsque vos adorateurs vivent sur de larges espaces bien dégagés leur cabanes se transforment en maisons et ils finissent par construire des châteaux. Au fur et à mesure que vos adorateurs se renforcent, leurs prières augmentent votre puissance et vous pouvez vous en servir pour créer toutes sortes de problèmes à l'autre peuple. Il est possible de déclencher un bon petit tremblement de terre au beau milieu du pays ennemi, ou encore avoir recours à un raz-de-marée qui engloutira les zones les plus basses. Mais attention dans ce dernier cas vous perdrez également du terrain et il ne faut déclencher un raz-de-marée qu'après avoir construit sur des hauteurs. Il est également très efficace de créer des chevaliers qui partiront effectuer des raids sur le territoire ennemi. Deux barres situées en haut de l'écran indiquent la puissance respective des deux peuples et une fois que vous avez pris un net avantage vous pouvez déclarer la guerre sainte et votre peuple se mettra en marche pour anéantir l'ennemi.

La version micro comportait 500 mondes différents, mais sur la Master System il y en a 5000 ! Il y a six types de mondes différents et un système de codes vous permet de reprendre le jeu sans avoir à tout recommencer depuis le début. Les premiers mondes ne posent guère de problèmes mais dans les niveaux supérieurs vous découvrirez vite que la vie est difficile, même pour les dieux. ■

Le programme le plus original de ces dix dernières années est enfin disponible sur la Master System. Si vous voulez jouer à Dieu, c'est le moment !

TECMAGIK MASTER SYSTEM

DYNAMITE DUKE

Fous de la gâchette, vous allez vous glisser dans la peau de Dynamite Duke. Agrippez votre mitrailllette et preparez vous au combat.

En plein 21ème siecle, le monde est en danger car la couche d'ozone s'est dangereusement reduite au cours des cinquante dernieres annees et la moitie de la population mondiale a succombe aux rayons mortels du soleil. Des scientifiques de renommee internationale viennent de parvenir à créer le prototype d'un être humain capable de resister aux rayons du soleil, mais voila que l'un d'eux s'est enfui avec tous les documents concernant ce projet. Trois ans plus tard le monde decouvre l'ile deserte sur laquelle il s'est installe. Le savant est desormais a la tête d'une armée de mutants avec laquelle il compte dominer le monde. Les autorites de l'alliance mondiale font appel a Dynamite Duke, un redoutable combattant dote d'un bras bionique dont la mission consiste à abattre le savant et ses mutants.

Arme d'une mitraillette, vous debarquez sur le terrain d'aviation ennemi et le combat commence. Vous déplacez un viseur sur l'ecran pour abattre les soldats qui attaquent de toutes parts. Il faut sans cesse vous déplacer pour eviter les tirs ennemis ce qui vous complique seneusement les choses. D'autre part, il ne s'agit pas de se laisser aller à tirer sans arrêt, car les munitions sont limitees et vous ne tiendriez pas le coup longtemps une fois que votre arme sera dechargee. Tirez sur les icones qui apparaissent dans le decor afin de recuperer divers equipements fort utiles. Vous pouvez ainsi obtenir des munitions, une mitraillette automatique, un bazooka, un gilet pare-balles, ou encore une trousse a pharmacie qui vous permet de reprendre des forces. Et pis, il y a également un symbole qui vous permet de donner des coups de dynamite qui feront de serieux ravages chez vos agresseurs.

Une fois que vous aurez traverse le terrain d'aviation vous affronterez le premier boss de fin de niveau et cette fois il vous faudra combattre au corps a corps à l'aide de vos poings et de votre redoutable bras bionique. Apres le terrain d'aviation, il faut encore traverser quatre autres secteurs : la ville, la foret, l'usine et enfin le réacteur atomique dans lequel se cache le savant. Bien sûr, un redoutable boss vous attend a la fin de chaque secteur et le combat sera rude. Êtes vous prêt à relever le defi ?

SEGA MASTER SYSTEM

Golden Axe Warrior

Vous etes sans doute parvenu a vaincre Death Adder dans Golden Axe, la fantastique conversion du jeu d'arcade de Sega, mais ce terrible guerrier est de retour Decidement les super-mechants ont la peau dure

Pour préparer son retour Death Adder s'est emparé de neuf diamants magiques que vous devez recuperer pour le mettre en echec car c'est la seule manière de sauver le monde du chaos Chacune de ces pierres magiques se trouve au fond d'un labyrinthe peuple de toutes sortes de creatures agressives Contrairement a Golden Axe votre habileté au combat ne sera pas suffisante pour venir à bout de votre quete car ce nouveau programme est un jeu d'arcade/aventure qui vous obligera à vous creuser les meninges

L'action se deroule dans une vaste région, dans laquelle vous circulez en toute liberte. Une carte est incluse dans la notice, mais elle est incomplete Dune part cette carte est déchirée par endroits et d'autre part, seules les entrées des deux premiers labyrinthes souterrains y sont indiquees Il faut donc se débrouiller pour decouvrir ou se trouvent les autres labyrinthes Vous obtiendrez de precieuses informations en frequentant les personnages qui vivent dans les villages et vous pourrez également acheter toutes sortes d'equipements dans des magasins Mais les objets les plus importants ne sont pas a vendre, il vous faudra les decouvrir La hache vous permet de couper les arbres qui vous barrent le chemin, mais il ne faut pas hésiter a abattre des arbres qui ne vous genent en rien car vous ferez parfois des decouvertes tres interessantes en procedant ainsi Dans les labyrinthes, certaines salles sont plongees dans l'obscurité et si vous ne disposez pas de la bougie pour les eclairer vous aurez bien du mal à lutter contre vos agresseurs dans le noir Si vous vous retrouvez bloques devant une riviere il ne vous restera plus qu'à revenir sur vos pas et à rechercher le canoe il y a encore bien d'autres objets a récuperer et vous n'etes pas près de voir la fin de cette aventure Heureusement le cartouche est equipee d'une pile qui vous permet de sauvegarder votre position et de récuperer tous les objets en votre possession lorsque vous recommencez une autre partie. Ce jeu d'arcade/aventure d'une grande richesse vous retiendra devant votre ecran pendant longtemps

SEGA MASTER SYSTEM

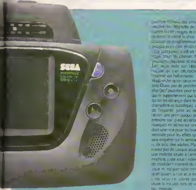
5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Reole Niveau 2
Metro et RER Les Halles Tél 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Bosse)
84, avenue des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Etoile Metro George V
Tél 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 Tél 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs RER La Defense
Tél 47 73 53 23



qu'on peut bouger dans un jeu vidéo. Si on veut [illegible] déplacer de gros [illegible] même à l'écran tout en bougeant le décor de [illegible] manière pour que ça soit plus [illegible] la Game Gear est parfaitement capable de le faire. Si on veut se prendre la tête dans un jeu de réflexion là encore c'est faisable. Si on veut s'éclater sec dans un jeu d'arcade (un jeu comme on en voit dans les cafés ou dans les salles de [illegible]), là encore je n'irai pas par quatre chemins la Game Gear n'a aucune difficulté à vous [illegible]. Tout cela est simple et est dû aux prouesses techniques utilisées par cette console. Mais je cause, je cause et je n'ai peut être pas entièrement répondu à la question, et si vous voulez des termes compliqués vous allez en avoir car de [illegible] pure et dure nous allons [illegible].

La Game Gear est entièrement dirigée par un microprocesseur huit bits de même que celui de la Master System, la soeur cadette des consoles Sega, juste après la Mega-Drive, qui tourne à 3,58 Mhz. Bien [illegible] le plus performant [illegible] de la Mega [illegible] bits [illegible] vous le rappelle [illegible] performances permettent tout de même [illegible] d'excellentes [illegible] graphiques.

Tenez par exemple la Game Gear bien que son écran LCD couleur [illegible] jouer même [illegible] à la Gameboy, l'autre console portable [illegible] huit cent [illegible] ne [illegible] rapport à un téléviseur. Il est quand même capable d'[illegible] une résolution de 160x146 points ce qui n'est pas négligeable et ce qui lui permet de donner libre cours à toute l'imagination créative graphique des programmeurs qui ne sont pas tributaires d'une résolution faible qui les contraindrait de trop. De plus elle peut afficher plus de trente couleurs en même temps à l'écran, trente deux pour être précis, choisis dans une palette qui en contient 4096. Avec ça [illegible] les programmeurs [illegible] des armes et s'ils veulent des [illegible] de bleus, de [illegible] ils n'ont qu'à se [illegible] le choix possible. Si pour les programmeurs ces [illegible] pour une machine de [illegible] sont un véritable [illegible] pour les joueurs là c'est la puissance, [illegible]. Les yeux rivés sur l'écran, pas moyen de s'en décrocher, [illegible] est hallucinante.

Vous voulez qu'on cause musique et son? Ouais, pas de problème là non plus (sauf peut-être pour les parents qui ne supporteraient pas longtemps qu'on les dérange dans leur calme champêtre et bucolique) à l'arrière de l'appareil juste au dessus de l'écran une prise casque permet de prendre son pied en écoutant les musiques en stéréo sur cinq voies dont une voie pour les bruits et une seconde pour les effets spéciaux sans empiéter sur le territoire auditif de celui des adultes. Mais si vous n'avez pas de casque sous la main une molette située à l'arrière de la machine, juste sous l'index permet de moduler l'intensité du son. Pratique et indispensable même lorsque jouant la nuit sous les couvertures vous ne voulez pas affoler toute la maison lors de vos combats épiques.

En ce qui concerne la mémoire, la Game Gear est capable de gérer des cartouches pouvant aller jusqu'à 4 mega-bits c'est à dire jusqu'à 512 kilo-octets, qui équivaut à plus d'un demi-million de caractères, ce qui pour une machine de cette taille est tout à fait génial. Allez juste encore deux ou trois mots sur les capacités mémoire de la Game Gear. En interne elle dispose d'une mémoire de 8 Kilo bits (8Kb pour simplifier) et la mémoire écran c'est à dire la place que la machine réserve pour gérer les images graphiques est de 16 Kb soit 2 Ko.

Un gros regret cependant, alors qu'au Japon, aux Etats Unis et en Europe la Game Gear se verra prochainement dotée d'un tuner permettant la réception des programmes télé, en France la commercialisation de ce produit novateur ne semble pas être prévue. Cette non-commercialisation est due au fait que la France est le seul pays d'Europe occidentale à avoir adopté le Secam comme système de télévision, mais peut être qu'avec le temps on aura la chance nous aussi de bénéficier de ce superbe [illegible]

Car Adaptor.

Gear-to-Gear Cable

Battery Pack.

ZAPPING

WrestleWar

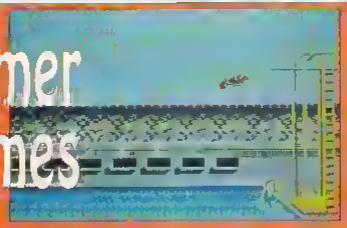
Les stars du catch arrivent sur Megadrive pour le plus grand plaisir des amateurs de ce sport spectaculaire. Les lutteurs s'en donnent à cœur joie, les manchettes pleuvent et les prises se succèdent sans interruption. Si vous avez envie de vous défouler, vous allez être servi.

La réalisation de ce programme est particulièrement impressionnante, on se croirait en train de regarder un match de catch à la télé. En effet, les sprites sont très grands et les mouvements des lutteurs sont parfaitement animés. De plus, les programmeurs de chez Sega ont poussé loin le souci du détail et on s'amuse beaucoup en regardant les mimiques des catcheurs lorsqu'ils prennent des coups ou qu'ils subissent une prise douloureuse. On les voit alors grimacer et parfois les yeux leur sortent des orbites ou ils tirent la langue sous l'effet d'un étranglement.

Vous avez le choix entre dix catcheurs différents, qui ont tous leurs prises favorites. C'est vraiment du grand spectacle et vous allez passer des moments de franche rigolade en jouant avec un copain. Wrestle War est ce qui se fait de mieux dans le genre, voilà une bonne occasion de devenir la terreur des rings à moindre risque.

SEGA MEGADRIVE

Summer Games



Voici enfin sur la Master System le grand classique d'Epyx qui a remporté un triomphe sur micro il y a quelques années. Ce programme est le premier de la série des Games d'Epyx mais vous connaissez sans doute déjà World Games qui a été publié sur Master System cette année. Le principe est le même : vous devez réaliser de bonnes performances dans différentes épreuves olympiques.

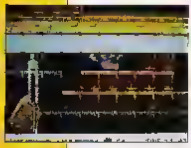
Durant ces jeux olympiques d'été, vous devez faire preuve de vos talents de sportif de haut niveau dans cinq disciplines différentes. Vous commencez par le saut à la perche, une discipline passionnante qui exige un timing très précis. En effet, il faut planter la perche exactement au bon endroit et il faut la relâcher au moment précis où vous passez la barre. En revanche, si le 100 mètres n'exige pas une grande précision, il faut une certaine résistance physique pour appuyer sur les boutons le plus vite possible. L'épreuve de nage vous oblige à tenir un rythme régulier en pressant sur les boutons pour faire avancer votre nageur. Ensuite vous passez au plongeon, une discipline qui exige beaucoup de précision. Vous pouvez effectuer toutes sortes de figures, mais le timing est fondamental car il faut éviter de faire un plat en rentrant dans l'eau. Enfin, vous finissez par un peu de gymnastique avec l'épreuve de cheval d'arçon.

Vous pouvez vous entraîner avant de participer à une épreuve, mais seules les performances réalisées lors de la compétition seront prises en compte. Les amateurs de simulations sportives se régaleront, mais il est encore plus stimulant de jouer avec un copain en se livrant une compétition acharnée. De plus, vous pouvez choisir une seule épreuve, ou concourir dans toutes les disciplines dans la foulée. Summer Games est la meilleure simulation de jeux olympiques, avis aux sportifs acharnés.

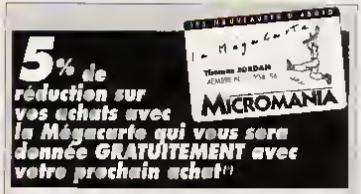
SEGA MASTER SYSTEM

SpiderMan

Tout le monde connaît Spiderman, l'un des plus célèbres superhéros de la BD américaine. Pour sa première apparition sur console il n'y aura pas de jaloux, puisque ce jeu sera bientôt disponible à la fois sur la Master System et sur la Megadrive.
Les vieux ennemis de l'homme araignée se sont ligués pour lui mener la vie dure. Kingpin a enclenché une bombe qui doit exploser dans 24 heures pour raser New York et comme si cela ne suffisait pas, Venom a enlevé la fiancée du superhéros. L'action commence dans les rues de New York et non seulement vous combattez de nombreux gangsters, mais il faut également affronter les flics qui veulent mettre la main sur Spiderman. Commencez tout de suite à vous familiariser avec les capacités particulières de l'homme-araignée car vous en aurez besoin par la suite. En effet, il deviendra vite indispensable de savoir tisser une toile pour passer d'un immeuble à l'autre en se balançant au bout d'un fil, ou encore de grimper le long d'un mur.
Le docteur Octopus vous attend dans sa maison qui est remplie de rats et de chiens qui veulent votre peau. Une fois que vous aurez vaincu l'ignoble docteur, vous descendrez dans les égouts pour y affronter Lizard. En plus des rats vous aurez affaire à des chauves-souris des alligators et même à de redoutables mutants. Ensuite, le combat reprend dans une centrale électrique dans laquelle Electro vous attend. De drôles de créatures vous attaquent sans cesse et il faut également prendre garde aux chocs électriques. Dans le niveau suivant, vous vous offrez une petite balade dans Central Park mais ce n'est pas une promenade de tout repos car vous êtes agressé par de dangereux serpents ainsi que par un gorille échappé du zoo. Vous revenez dans la rue pour affronter le Hobgoblin puis vous devez trouver votre chemin dans la cave du Kingpin. Non seulement il faut se battre mais il est indispensable de faire fonctionner ses méninges pour ressortir de ce labyrinthe. L'affrontement final se déroule dans le quartier général de Kingpin et la pression est d'autant plus forte que le temps vous est compté. Il vous reste encore à affronter à tour de rôle Electro, Hobgoblin, Venom et Lizard, mais en plus il faut désamorcer la bombe et vaincre Kingpin. Même pour un superhéros ce n'est pas un boulot facile, mais comment résister à un tel défi ?



SEGA MEGADRIVE



ZAPPING

Forgotten Words

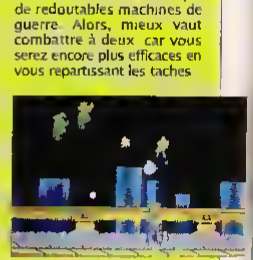
Les veterans des guerres spatiales vont casser de l'alien une fois de plus. Vous ne serez pas trop de deux pour affronter les nombreux monstres qui vous attendent.

Des termens s'etaient installes depuis longtemps sur une lointaine planete aux confins de la galaxie. Ils y vivaient en paix quand des aliens belliqueux ont debarque sans crier gare en aneantissant les défenses terriennes sous un deluge de bombes, de missiles et de napalm. Il a suffi de quelques heures pour que les envahisseurs s'emparent de la planete en detruisant les villes et les rares survivants sont devenus leurs esclaves. Les quelques humains qui ont quand même reussi a leur echapper se sont terrés dans un repaire secret pour preparer leur revanche. Ils ont eleve deux enfants pour en faire des guerriers redoutables pour lesquels les armes les plus sophistiquées n'ont plus de secrets. On les appelle les sans nom et l'heure de la vengeance a enfin sonne. Ils vont tenter de reconquerir leur planete et gare aux aliens qui se trouveront sur leur chemin.

Les sans-nom sont munis de jet packs qui leur permettent de voler et c'est au dessus des ruines d'une ville qu'ils livrent leur premier combat contre les aliens. Les envahisseurs attaquent par groupes dans les airs, tandis que des machines de guerre mobiles vous tirent dessus depuis le sol. Les agresseurs surgissent de partout, mais heureusement vous pouvez faire pivoter votre mitraillette de maniere a pouvoir tirer dans toutes les directions. Mais les aliens sont rapides et il faut reagir tres vite pour les abattre. Vous pouvez encaisser un certain nombre de tirs, mais votre energie diminue chaque fois que vous etes blesse et lorsque votre compteur tombe à zero vous perdez une vie. Toutefois vous pourrez reprendre des forces en volant au dessus de certains objets spéciaux.

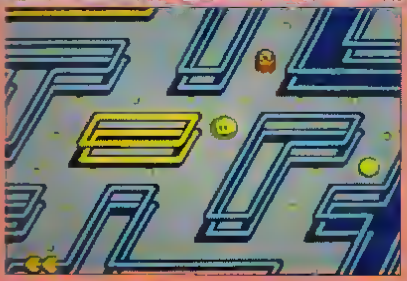
Des pieces bleues apparaissent lorsque vous abattez vos ennemis et il faut absolument prendre le temps de les récuperer, meme si cela n'est pas toujours facile en plein combat. En effet, celles-ci vous seront tres utiles lorsque vous ferez une halte dans l'un des magasins disseminés sur la surface de la planete. Si vous disposez d'assez d'argent, vous pourrez y acheter différentes armes : une mitraillette qui tire dans toutes les directions, un canon tres puissant, un laser à tete chercheuse, un lance-flammes, des missiles, des bombes au napalm et bien d'autres armes encore. Mais ces magasins ne vendent pas uniquement des armes, vous y trouverez également differents types d'armures, une pierre volante qui augmente votre vitesse, des potions qui remontent votre niveau d'énergie ou qui vous ramènent à la vie lorsque vous mourez et vous pourrez même acheter des renseignements concernant la meilleure tactique a employer lors de la bataille suivante.

Chacun des trois mondes que vous devez traverser comporte plusieurs secteurs différents et il faudra vous battre avec acharnement pour progresser. Independamment des guerriers extra-terrestres, vous affronterez toutes sortes de monstres, ainsi que de redoutables machines de guerre. Alors, mieux vaut combattre à deux car vous serez encore plus efficaces en vous repartissant les taches.

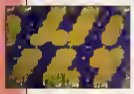


SEGA MASTER SYSTEM

PACMANIA



Le plus celebre des héros de jeux video arrive sur votre Master System. Pour l'occasion notre glouton s'est fait un nouveau look en 3D car il s'agit de la conversion du jeu d'arcade de Namco
L'action est representée en perspective et les labyrinthes, qui sont nettement plus grands que dans le programme original, défilent en scrolling. Pacman doit manger toutes les pastilles que contient un tableau pour pouvoir passer au suivant. Bien sur, les fantômes sont toujours la et ils poursuivent Pacman sans cesse, mais lorsqu'il mange une pastille d'énergie les rôles s'inversent pendant quelques instants. Vous en profitez pour devorer les fantomes, afin d'ameliorer votre score. De temps a autre, des fruits apparaissent durant quelques secondes a un endroit precis du labyrinthe et si vous êtes assez rapide pour les devorer avant qu'ils ne disparaissent vous obtenez des bonus ou vous gagnez de la vitesse.
Comme vous ne voyez qu'une portion du labyrinthe sur l'ecran, il n'est pas possible de choisir son itineraire en fonction de la position des fantômes car vous ne savez pas ou ils se trouvent. Vous ne les voyez arriver qu'au dernier moment et il faut réagir tres vite pour leur echapper. Cette version est tres fidèle au jeu d'arcade original, mais en plus il y a quatre tableaux de bonus qu'il faut découvrir. Pour y avoir accès il faut manger une pièce d'or mais que faut-il faire pour la faire apparaître ? Nous vous le dirons pas tout de suite mais nous vous dévoilerons tout dans un prochain numero de Mega Force. En attendant, c'est à vous de jouer



TECMAGIK MASTER SYSTEM

DERNIERES SORTIES

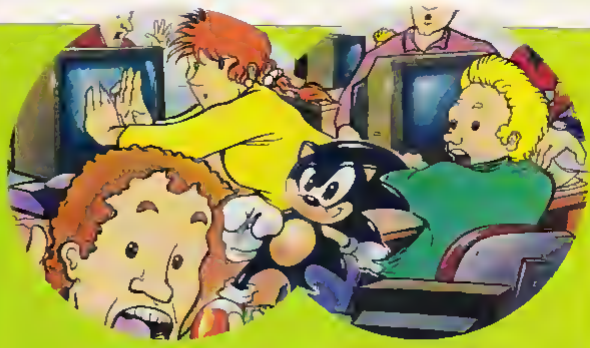
	CATEGORIE	ACCESSOIRE	SAUVEGARDE	CONTINUE	2 EN SIMUL.	DIFFICULTE
MASTER SYSTEM						
DICK TRACY	ACTION	CP	NON	OUI	NON	■■■
DONWALKER	ACTION	CP	NON	OUI	NON	■■
JOE MONTANA FOOTBALL	SPORT	CP	NON	OUI	OUI	■■■
GHOULS'N GHOSTS	ACTION	CP	NON	OUI	NON	■■■
HEAVY WEIGHT CHAMP	SPORT	CP	NON	OUI	OUI	■■
MEGADRIVE						
SHADOW DANCER	ARTS MX	CP	NON	OUI	NON	■■■
JE DOUGLAS BOXING	SPORT	CP	NON	OUI	OUI	■■
DICK TRACY	ACTION	CP	NON	OUI	NON	■■■
ARROW FLASH	COMBAT	CP	NON	OUI	NON	■■
CRACK DOWN	ACTION	CP	NON	OUI	OUI	■■
JOE MONTANA	SPORT	CP	NON	OUI	OUI	■■

LES PROCHAINS JEUX

- SUPER REAL BASKET BALL
- RUNNING BATTLE
- SHADOW DANCER
- LASER GHOST
- G. LOC
- MAZE SYNDROM
- PUTTER GOLF

- FATAL LABYRINTH
- 688 SUB
- MAJIC MASTER
- SUPER FANTASY ZONE
- MONSTER WORLD III
- POWER DRIFT
- D-AXE
- OUT RUN

NE VOIS-TU RIEN VENIR ?...



FANTASY STAR III SUR MEGADRIVE

Le troisième épisode de cette grande saga est encore plus riche que les précédents. Le jeu comporte sept scénarios différents et chaque fois que vous en terminez un vous commencez une nouvelle aventure avec le fils du héros. Ce qui se passe dans un épisode dépend de qui vous avez choisi d'épouser dans la précédente aventure. Cela influe sur la suite du scénario et il y a quatre fins différentes. Ce jeu de rôle est une merveille du genre et il vous est possible de sauvegarder votre position sur la cartouche.

ACE OF ACES SUR MASTER SYSTEM

Devenez un as de la seconde guerre mondiale en effectuant des raids au dessus de la France occupée aux commandes d'un bombardier Hosquito. Des chasseurs de la Luftwaffe tentent de vous intercepter alors que vous vous dirigez vers votre objectif et d'autres vous attendront sur le chemin du retour. Vous sélectionnez votre armement en fonction des différentes missions qui vous sont confiées puis vous allez bombarder des trains, ou des sous-marins au moment où ils font surface. Un jeu d'action avec un parfum de simulation.

ALIEN STORM SUR MEGADRIVE ET MASTER SYSTEM

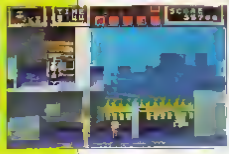
Les aliens ont envahi la terre, et il est temps de faire un peu de ménage. Vous choisissez entre trois personnages dotés de caractéristiques différentes et le massacre commence. Les envahisseurs sont vraiment horribles, mais heureusement vous employez des armes tout aussi impressionnantes pour en venir à bout. La plupart des scènes se déroulent en scrolling horizontal, mais il y a également des séquences de tir en 3D. Ce grand jeu d'arcade de Sega est une variante futuriste de Golden Axe. Il est possible de jouer à deux, que demander de plus ?

FINAL BUBBLE BOBBLE SUR MASTER SYSTEM

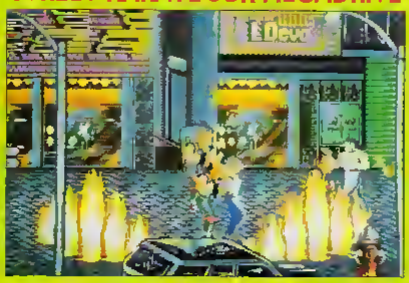
Ce jeu d'[illegible] de légendaire [illegible] sur votre Master System. Bub et Bob affrontent les créatures du comte Von Blubba dans les très nombreux tableaux de ce jeu de plates formes de Taito. Vous [illegible] vos ennemis dans des bulles ayant de les faire [illegible], sans oublier de ramasser tous les bonus qui apparaissent. Un système de codes vous évite de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie. Un programme très amusant, que l'on joue seul ou à deux.

BONANZA BROTHERS SUR MEGADRIVE ET MASTER SYSTEM

Les frères Bonanza sont les voleurs les plus marrants que vous ayez jamais rencontré. Rob et Robo travaillent vraiment en équipe, même s'ils se font parfois de mauvais coups, et ils piquent tout ce qui traîne. Dans chaque bâtiment que vous visitez, vous devez tout ramasser en éliminant les gardiens qui tentent de vous arrêter. Il faut faire vite, car le temps vous est compté. Ce jeu plein d'humour est particulièrement passionnant lorsque vous jouez à deux.

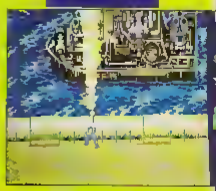


STREET KARATE SUR MEGADRIVE



Les gangs se déchaînent dans les rues de New York, mais deux membres de la police font une descente pour rétablir l'ordre. Ce superbe jeu de baston, que l'on peut jouer à deux s'inscrit dans la lignée de Double Dragon et de Final Fight. Vos adversaires tentent de vous encercler mais vous leur faites une grosse tête et vous pouvez également employer les armes qu'ils laissent échapper. Lorsque vous êtes en difficulté, vous appelez vos collègues qui viennent vous dégager à la

grenade incendiaire. De superbes graphismes et une animation fluide pour un jeu qui décoiffe.



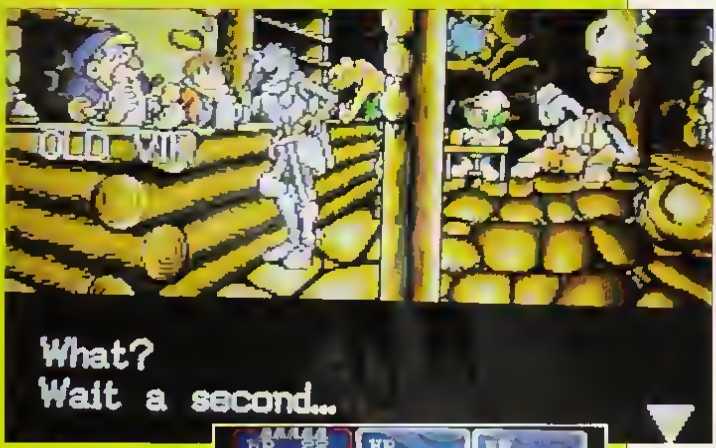
MERCS SUR MEGADRIVE

Des terroristes ont enlevé le président, alors vous agrippez votre mitraillette et vous allez le délivrer. Il faut affronter une armée entière pour récupérer le président? Ce n'est qu'un détail, vous n'en ferez qu'une bouchée. Ce jeu est rempli de petits détails charmants, comme les ennemis qui se transforment en torches vivantes lorsque vous leur balancez une giclée de lance-flammes. Vous empruntez des véhicules ennemis au cours de votre progression et vous tirez sur tout ce qui bouge. Ça c'est un jeu d'action !

FANTASIA SUR MEGADRIVE

Après le superbe Castle of Illusion, Mickey revient dans de nouvelles aventures inspirées du célèbre dessin animé de Walt Disney. Notre héros aux longues oreilles joue le rôle d'un apprenti sorcier qui s'est laissé dépasser par les événements. Les graphismes sont tellement beaux que l'on se croirait en train de regarder le dessin animé au cinéma. Mais vous n'aurez pas le temps de contempler le paysage, car Mickey est attaqué de toutes parts, accrochez vous au joystick.

SHINING IN THE DARKNESS SUR MEGADRIVE



L'affiche du jeu a disparu mais qu'elle était en compagnie de votre père le plus célèbre chevalier du royaume. Vous devez explorer la région pour les retrouver et votre quête sera longue et périlleuse. Vous commencez par le donjon dans lequel les disparus ont été vus pour la dernière fois mais une belle galerie de monstres vous y attend. N'hésitez pas à vous rendre régulièrement dans le village pour y acheter divers équipements, ou pour obtenir des renseignements en buvant un coup dans la taverne. Un jeu de rôle en 3D qui bénéficie d'une réalisation soignée.

MASTER CHESS SUR MASTER SYSTEM

Le premier jeu d'échecs sur console arrive et vous êtes des vieillards, car c'est sur System. La représentation graphique de l'échiquier est très soignée et vous avez le choix entre la vue de dessus classique, ou une vue en 3D. De nombreux niveaux de difficulté vous permettent d'ajuster le programme en fonction de votre niveau, que vous soyez un débutant ou un joueur confirmé. Qui a dit que les consoles étaient réservées aux joueurs d'arcade ?

GRAND CONCOURS

© Photo F. Barth

QUE LA MEGA FORCE SOIT AVEC TOI !

A gagner :

- 20 stages d'initiation au Kart dans votre région
- 5 invitations pour le championnat du monde de Kart (14 et 15 septembre au Mans)
- 30 sweat-shirts Sega
- 100 Compact discs des meilleures musiques Sega

Comment jouer?

C'est très simple. Il te suffit de découper le bon ci-dessous, de le remplir bien lisiblement et de le renvoyer avant le 15 août à minuit à Mega Force, 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin.

Voici les questions:

1) Quel champion du monde français de F1 a commencé sa carrière en Kart?
2) Qui a été champion du monde de F1 la saison dernière?

Reglement du concours

- Sega et Mega Force organisent un concours ouvert à tous, sauf les membres des sociétés Sega et Mega Force.
- Il sera clos le 15 août à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
- En cas d'ex aequo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
- Les bulletins devront impérativement être découpés dans Mega Force. Les bulletins raturés ou illisibles seront éliminés.

BULLETIN-REPONSE

à découper et à renvoyer à Mega Force
100 avenue du Général Leclerc 93500 Pantin avant le 15 août à minuit

Réponse n°1 :

Nom :
Adresse :
Code Postal :
Age :

Reponse n°2 :

Prenom :

Ville :

J'ai une ☐Master System ☐MegaDrive ☐Game Gear

Photo F. Barth

Shoot-Again

MEGADRIVE-MASTER SYSTEM-GAME GEAR

[illegible] Paris Tel 40 38 02 38 et 40 34 36 26
[illegible] 19h30 et du mardi au samedi de 10h30 à 19h30

Shoot-Again Le plus grand specialiste Megadrive

JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

[illegible] possédez une *Megadrive* ou une *Master system*, vous aimez la qualité de vos jeux [illegible] vous retrouvez la partout ou que vous [illegible] voiture, en avion, à la plage, à l'école [illegible] dans votre lit, pensez à la **GAME GEAR**

GAME GEAR : Ou qu'tu sois, tu t'éclateras!

La console portable couleur de SEGA

Déjà plus d'une dizaine de titres disponibles pour cette merveille, venez découvrir Shinobi, Super Monaco GP, Wonder boy, Out run et tous les autres jeux.

La star des stars sur votre **SEGA**

Il est là. Il est arrivé **SONIC The hedgehog** **429 F** pour Megadrive

[illegible] MOUSE 369 f pour Megadrive — 329f pour Master sys. — 245 f pour Game gear

[illegible] n'habitez pas Paris, vous ne trouvez pas [illegible] que vous désirez dans votre

Contactez-nous

Nous sommes specialisés dans la Vente Par Correspondance, renseignez-vous au **(1) 40.34.36.26**

Nous sommes le 1er revendeur consoles de France

MEGADRIVE avec "Ahead beast" et 1 musette **12901**

GAME GEAR avec "Columns" **990f**

[illegible] Megadrive : Arcade power stick, Joypad, Power base con etc.
[illegible] Game gear : Loupe, Alimentation, Cable allume cigare etc etc.

Oui je desire recevoir votre catalogue de jeux exclusivement SEGA

[illegible]

Date ____

Signature ____

[illegible] à retourner à SHOOT AGAIN 45 rue de flandre 75019 Paris

[illegible] Megadrive et Master system sont des marques déposées

LE 13 SEPTEMBRE MEGA FORCE N°2

Les solutions complètes de SONIC et GHOULS'N GHOSTS sur MEGADRIVE,

GOLDEN AXE WARRIOR,

ALEX KID 1,

et la suite de WONDER BOY III sur MASTER SYSTEM

AVEC PLUS DE 500 PHOTOS D'ECRAN !

Un reportage sur Maître SEGA

Tous les derniers jeux sortis sur MEGADRIVE, GAME GEAR et MASTER SYSTEM

Un magazine à ne pas manquer !